NEURÓPTICA

•ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

NEURÓPTICA

•ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

NEURÓPTICA

•ESTUDIOS SOBRE EL COMIC

EXCMO. AYUNTAMIENTO
DE ZARAGOZA
1983

Neuróptica.
Estudios sobre el cómic

Primera edición, octubre de 1983
1.000 ejemplares

Edición a cargo de Antonio Altarriba

Edita: Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza
Servicio de Publicaciones. Delegación de Cultura y Festejos

Neuróptica.
Estudios sobre el cómic
se ha editada con motivo de la
celebración de las
I Jornadas Culturales del Cómic
en Zaragoza,
organizadas por el colectivo
Bustrófedon
y patrocinadas por el
Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza,
en octubre de
1982.

Portada: Luis Royo
Maqueta: Manuel Estradera y Samuel Aznar

I.S.B.N.: 84-500-9159-4
Depósito Legal: Z-1274-83

Imprime:
Sansueña, Industrias Gráficas. Río Guatizalema, 6. Zaragoza

DIOPTRIAS PARA IMPERTINENTES

Escaparate de modernidades, espiral de obsesiones, mensaje del otro lado del espejo, fragua de invenciones, el cómic sigue siendo, cada vez más, ese ambiguo terreno de horizonte desplazable y mobiliario de módulos a organizar según el gusto de cada decorador. Presente e impreciso al mismo tiempo flota, a falta de otros anclajes, entre las nubes alucinadas de los llamados fenómenos de la época. Recorre nuestro siglo a galope cada vez más estruendoso, levantando una polvareda que no deja ver los caballos, erigiendo árboles que impiden delimitar el bosque, en definitiva suscitando intereses que ocultan las viñetas. Bajo el eco de este alboroto se registran marcas, se reparten tarjetas, se otorgan puestos. Entronizado en lugar preferente se presta a ceremonias en donde el ídolo se pierde tras la liturgia y los trajes rituales. El cómic, surgido de los flirteos más o menos caprichosos de la imagen con el texto, es a menudo tan sólo pretexto.

En esta situación en la que las afiliaciones a la hoja de ruta del cómic aumentan espectacularmente, un acercamiento a este medio expresivo hecho desde la toma en consideración de sus valores intrínsecos sólo puede ser aclarador. Las páginas a las que estas líneas sirven de umbral pretenden asentar sobre el papel las opiniones, reflexiones y discusiones que se desarrollaron en las Primeras Jornadas Culturales del Cómic celebradas en Zaragoza del 13 al 17 de octubre de 1982. Este propósito de fijar y difundir lo más fielmente posible todo lo tratado en este marco saca su urgencia de la necesidad de dar testimonio del beneficio obtenido de estas actividades. Exposiciones, conferencias y proyecciones se organizaron en función de un único interés: el que el cómic tiene, y han proporcionado un único tipo de patrimonio: el cultural, que es público y publicación requiere. El presente libro es por lo tanto el testimonio de unas pretensiones sin cortinas. Se quiere conocer, analizar y sacar partido a un medio expresivo y para ello lo que sobre él se diga debe considerarse como material de reflexión o consulta y en ningún caso como perecederos fuegos de artificio.

Con estas Jornadas se le ha comprado un marco al cómic sin saber ni el tamaño ni las características del cuadro que en él se va a pintar pero poniendo en evidencia la importancia de la conservación de cada una de las pinceladas que lo configuren. Este marco no tiene vocación de corsé. Cuando de un medio expresivo se trata, las tomas de postura previas, las reivindicaciones de lo que debe hacerse se explican por la ignorancia y encierran la censura. Este fantasma que a menudo se le aparece al cómic en forma de tendencias, presiones o preferencias que se intentan imponer es precisamente el enemigo a exorcizar. En este sentido el marco del que hablamos busca su diseño en la elasticidad y el oxígeno de los globos que tan fundamentales resultan al cómic. La amplitud que le inspira y a la que aspira deben permitirle albergar al objeto de su estudio en su pasado, en su presente y en su futuro, en sus realizaciones, en sus virtualidades y en sus implicaciones porque todos estos ingredientes configuran el cuadro por pintar.

Las pinceladas que a continuación se exponen constituyen un perfil del cómic hecho desde diversos ángulos y con ópticas variadas. Abordado en diversos momentos de su historia y en su situación actual, analizado en su entronque social, en sus aplicaciones pedagógicas y en sus posibilidades narrativas, se ofrece a continuación una panorámica múltiple sin dejar de ser coherente. Los artículos que publicamos a continuación recogen las conferencias pronunciadas durante las Jornadas a los que han venido a enriquecer algunas nuevas aportaciones. A través de todas ellas, una meta: proporcionar no tanto unos límites como una idea de los campos a los que el cómic puede interesar. Queda para sucesivas ediciones de estas Jornadas el proyecto de tratamientos monográficos que vayan afinando los trazos y también, claro está, resistencia en el marco y espacio en el lienzo. Así pues esperamos poder ir ajustando las dioptrías de nuestros lentes porque en el cómic la ficción se encarga de borrar la bisectriz que separa la verdad de la mentira y, en estas circunstancias, la visión se convierte en una cuestión de enfoque, los criterios en dioptrías y el soporte en cristal con que se mira.

Antonio ALTARRIBA

CARACTERISTICAS DEL RELATO EN EL COMIC

por Antonio ALTARRIBA

I. LA CRITICA NARRATIVA. PROBLEMAS DE APLICACION Y ADAPTACION AL COMIC.

Aunque resulte tópico, el tema que vamos a exponer exige empezar diciendo que el cómic es un género joven. Sin entrar en el debate de sus orígenes, parece indiscutible que, a pesar de los fundamentales antecedentes, el cómic, si no surge, por lo menos toma conciencia de sí mismo como género a finales del siglo pasado en Estados Unidos. Es, por lo tanto, siguiendo un paralelismo y un concepto ya muy explotado, contemporáneo del cine y junto con él un medio expresivo considerado como típico del siglo XX. En cualquier caso, dejando de lado la tesis que hace remontar sus orígenes a las pinturas prehistóricas y contando con las experiencias pioneras del siglo XIX, puede afirmarse que el cómic tiene aproximadamente cien años. Esta juventud está apoyada por las particulares características de su proceso evolutivo. Al cómic le ha costado bastante más que al cine ser reconocido por sus méritos culturales y en este sentido podría hablarse de su prolongada infancia. El llamado cómic de autor, con lo que esta denominación conlleva de acceso a una edad adulta, es mucho más reciente que el cine de autor y, mientras que las primeras publicaciones especializadas en crítica cinematográfica empiezan a ver la luz a partir de los años veinte, en el caso del cómic este fenómeno no se produce hasta la década de los sesenta. Así pues a la juventud del género viene a añadirse, y en esto conviene insistir, la adolescencia del discurso teórico sobre el mismo.

Esta breve y esquemática introducción cronológica es necesaria para explicar toda una serie de particularidades propias de la crítica de cómic y que son achacables fundamentalmente a su juventud y por eso mismo subsanables con el paso del tiempo. Sin embargo, además de esa juventud inciden otros factores más concretos e igualmente responsables del sentido de los análisis y de las explicaciones de los que el cómic ha sido objeto. Indudablemente uno de estos factores es la clara predisposición de este género a afiliarse a las características de otros medios expresivos haciendo posible la aplicación de sistemas de análisis muy diversos a su caso concreto. Revisando la documentación que guarda en su cartera, nos damos cuenta de que el cómic tiene tarjeta de socio en los medios de comunicación de masas, en la narración, en la imagen, en la estética y hasta en la fenomenología. Desde todos estos puntos de vista puede

J. M. Beá: "En un lugar de la mente" in *1984* núm. 31. Diseño de personaje en el que interviene la redistribución anatómica.

ser abordado y, en mayor o menor medida, participa de sus características. De todo ello se deduce que los estudios que se le consagran tienden a incluir, integrar, someter a este género a las pautas de campos más amplios en lugar de aportarle diferencias o rasgos individualizadores. Así se dirá que el cómic es un medio de difusión masivo, sin matizar hasta qué punto obedece o se desvincula de las leyes que estos medios dictan o, sobre todo, puesto que es el tema que aquí nos interesa tratar, se le considerará como una forma más del relato sin precisar ni explicar el sentido de sus particularidades narrativas.

Esta desconsideración por los rasgos propios, además de justificarse por la participación del cómic en las características de otras formas expresivas, tiene también una explicación que podríamos llamar histórica. Cuando este medio accede a la dignidad de objeto de estudio corren los años sesenta y es precisamente éste un período de extraordinario auge de la crítica en el que métodos y sistemas recientemente puestos a punto se encuentran deseosos de probar su nuevo instrumental. Dentro de esta proliferación de esquemas y pautas de análisis se desarrollan, derivadas de las investigaciones de V. Propp (1), unas bases para el estudio de la narración que permitan aislar las estructuras sobre las que todo relato se sustenta. Como exponentes más representativos de esta tendencia crítica C. Bremond (2), utilizando la lógica como método, y A. J. Greimas (3), basándose en la lingüística, elaboran cada uno por su parte un sistema de aplicación generalizada a toda narración que, prescindiendo de los recursos y de las técnicas utilizadas en cada caso, permite detectar los componentes básicos del relato y las posibilidades combinatorias de los mismos.

Ante estas expectativas críticas, el cómic, considerado un género eminentemente narrativo, se presenta como un terreno sin explorar, particularmente tentador y fundamentalmente útil para comprobar la validez del método propuesto en un campo distinto al del tradicional relato literario. El cómic por su parte, ávido de la coartada cultural que el interés crítico proporciona, no vacila en prestarse al experimento y llega incluso a asumir las conclusiones obtenidas. Naturalmente los resultados de la aplicación de estos sistemas de análisis al relato en el cómic vienen a confirmar esta tendencia a integrar, someter e incluir a la que ya hemos aludido.

Es cierto que este tipo de análisis se presenta ya de entrada como claramente reductor pues parte del principio de la negación de lo que diferencia a cada una de las modalidades del relato para detenerse en lo que todas tienen en común. En este sentido podría decirse que el sistema, aunque reductor, es equitativo ya que filtra por el mismo rasero formas de relato tan diversas como la novela, el teatro, el cine, el ballet

o el cómic. Cada uno de estos géneros pierde, al ser abordado desde esta óptica, sus rasgos y personalidad particulares basados en las formas de presentación del relato y entrega a la crítica únicamente el soporte, el esqueleto de la trama y de su articulación. Sin embargo vamos a intentar demostrar que esta marginación de las formas afecta de manera muy determinante al cómic. En todos los casos los métodos de análisis del relato hacen abstracción de una serie de procedimientos y técnicas de presentación y tratamiento de la acción y de los personajes que son fundamentales a la hora de proporcionar interés y mérito a la obra. Pero en lo que al cómic respecta, esta amputación le afecta de manera tan esencial que llega incluso a poner en cuestión la validez de la aplicación de este tipo de crítica a su campo creativo.

Veamos lo que ocurre cuando, sin tener en cuenta otras consideraciones, se pasa a analizar las funciones narrativas del cómic. Dejaremos aparte por lo tanto las reseñas de los comentaristas especializados, frecuentemente incondicionales del medio y más propensos a entrar en detalles concretos sobre el mensaje y las técnicas de una obra determinada, y nos referiremos a aquellos estudios que se interesan de manera general por las estructuras del relato. Resumiendo y agrupando las conclusiones aportadas por la narratología parece ser que el relato en el cómic parte, de manera prácticamente obligada, de uno de estos enunciados o de todos ellos a la vez: *un orden social amenazado, un daño por reparar, un enigma por resolver* o como variante de este último *un*

G. Buzzelli, *Aunoa*, Ed. Humanoides Associés. 1979. La hibridación como procedimiento de diseño.

tesoro por descubrir. A estas situaciones iniciales corresponde, también obligatoriamente, una resolución favorable de las mismas, es decir: *orden social restablecido o reforzado, daño reparado, enigma resuelto o tesoro descubierto* (4).

La rigidez de estas constantes es conclusión obligada de la práctica totalidad de los estudios que se realizan desde estos planteamientos. Sin embargo, aunque esta comprobación aparece repetidamente en los trabajos consagrados al cómic, ningún autor suele entrar en las causas que determinan tan tipificado funcionamiento por si en ellas se pudiera encontrar alguna circunstancia exculpatoria. Se constata la persistencia de los enunciados anteriormente mencionados, de su única y obligada resolución y se tiende a presentar estas características como generales dentro del cómic. Se exhibe, formando parte consubstancial del "medio", esta particular estructura narrativa y, al ser considerada como endémica, parece quererse prescindir de las causas que la motivan. Esta despreocupación por las causas que provocan tan repetido y estricto esquema en el relato del cómic es consecuencia de esa predisposición a ignorar los rasgos específicos del medio analizado. Rasgos que podrían, sin duda, justificar esa tendencia del género a emplear continuamente los mismos mecanismos en sus narraciones.

Aunque sea de manera un tanto somera, se pueden arriesgar algunas explicaciones al respecto. Existe una posible justificación histórica a la utilización en el cómic de un relato de las características citadas y se basa en su vinculación al folletín de aventuras. Efectivamente este tipo de literatura se construye sobre un esquema narrativo muy semejante al utilizado por el cómic y, si se tiene en cuenta el apoyo de estos folletines en ilustraciones, frecuente ya desde el siglo pasado, resulta muy probable que hayan existido filtraciones hacia el dibujo de temas y tratamientos que serán recordados y empleados en el momento en que el grafismo decide, apoyándose en el relato, hacerse cómic. No obstante, desde nuestro punto de vista, una explicación más directamente determinante de estas constantes narrativas la proporciona el obligado soporte gráfico del género que nos ocupa. Si las historias que el cómic cuenta se inician a partir de las mencionadas situaciones (orden social amenazado, daño por reparar, enigma por resolver), es porque todas ellas implican un conflicto cuya única o principal posibilidad de solución radica en la acción. La acción y el movimiento que la misma comporta se adaptan con facilidad a las posibilidades expresivas de las que el cómic, por medio del dibujo, dispone. La imagen, soporte fundamental de este género, transcribe las idas y venidas, las peleas y todo tipo de relaciones entre personajes que se resuelven en contactos físicos con mucha mayor agilidad que las profundas reflexiones o los matices de las motivaciones.

Mandryka, "Rêves de sable" in *Pilote* núm. 698. Personajes diseñados a partir de *la adaptación* de formas animales, vegetales y objetos.

Por otra parte el ritmo sincopado (elíptico) al que obliga la distribución en viñetas tampoco se presta excesivamente a los análisis introspectivos que requieren una larga continuidad y escasas interrupciones.

Por lo tanto en el cómic la dependencia del grafismo condiciona los planteamientos de la narración y en lo que concierne a las resoluciones de la misma la explicación parece ser más simple. En este punto la crítica en general señala las beneficiosas repercusiones comerciales de los desenlaces felices y las hace responsables de esos finales construidos a base de presentar en positivo lo que en el inicio de la trama aparecía en negativo.

Así pues, según todos los indicios, la imagen impone las situaciones y la industria los desenlaces. Naturalmente esta explicación requeriría puntualizaciones más matizadas. No cabe duda de que la rentabilidad a la que obliga la dependencia comercial del género tiene también su responsabilidad en la explotación sistemática de las fórmulas avaladas por el éxito y en ese sentido puede contribuir a condicionar no sólo los desenlaces sino también los planteamientos. Pero nos conformamos aquí con esbozar una explicación necesitada de más sistemático desarrollo y, por medio de estos apuntes, nos limitamos a ofrecer algunas justificaciones de una estructura narrativa que no tiene precisamente a su favor la originalidad.

Sin embargo, aunque estas aclaraciones pueden hacernos más condescendientes con el género, el veredicto dado por la narratología no cambia y resulta indudable que de su análisis se desprende la monotonía y la repetición como característica de la narración en el medio que aquí nos ocupa. El aburrido bostezo quiere imponerse así como resultado del consumo de cómics. ¿Cabría la posibilidad de diversificar y amenizar esta iteración en la estructura narrativa? ¿Aunque el esqueleto sea siempre el mismo, las facciones, las formas que reviste pueden introducir alicientes? La respuesta en este caso es igualmente desalentadora. En lo que concierne a los personajes por ejemplo, tanto su carácter como sus comportamientos se encuentran en el cómic extraordinariamente estereotipados. El *malo* en este tipo de relatos es absolutamente perverso y el *bueno* totalmente irreprochable. Cada uno de ellos asume su papel con un ciego convencimiento que apenas deja lugar a las justificaciones de su actitud. Y eso ocurre de la misma manera con el resto de los tipos: el leal, forzudo y sencillote amigo del protagonista, el distraído, el cobarde, etc. La conclusión que por lo tanto se cae por su propio peso es ausencia de matización psicológica y el correspondiente esquematismo empobrecedor en el tratamiento de los caracteres.

Llegados a este punto, nada parece salvar al cómic, por lo menos en lo que concierne al relato transmitido, de un veredicto escasamente favorable. El cómic, si no narra mal, por lo menos narra fácil. Sin embargo a nadie se le escapa que conclusiones tan categóricas como las que acabamos de exponer presentan algunos resquicios por donde introducir las objeciones. En primer lugar puede argumentarse en su contra que son producto del análisis de un tipo de cómic muy concreto, quizá el más difundido y hasta hace unos pocos años el más frecuente pero cada vez son más las excepciones que hacen insostenible la aplicación generalizada de los criterios anteriores. Un simple repaso a las publicaciones que actualmente están en el mercado puede demostrar que los finales felices ni tan siquiera son una tendencia mayoritaria. De igual manera, en la

actualidad, los personajes no obedecen a pautas tan estrictas como las que se han expuesto, admiten mayores matizaciones y resultan más problemáticos. Sus aventuras (desventuras con mayor frecuencia) como consecuencia de ello ya no se prolongan interminablemente sino que alcanzan la más verosímil dimensión de un único episodio. Ni siquiera resulta obligado el acatamiento a unos puntos de partida iniciales como los que se han presentado. La introducción de tramas cotidianas, una cierta impregnación de absurdo, desmarcan al género de los tradicionales enfrentamientos y búsquedas.

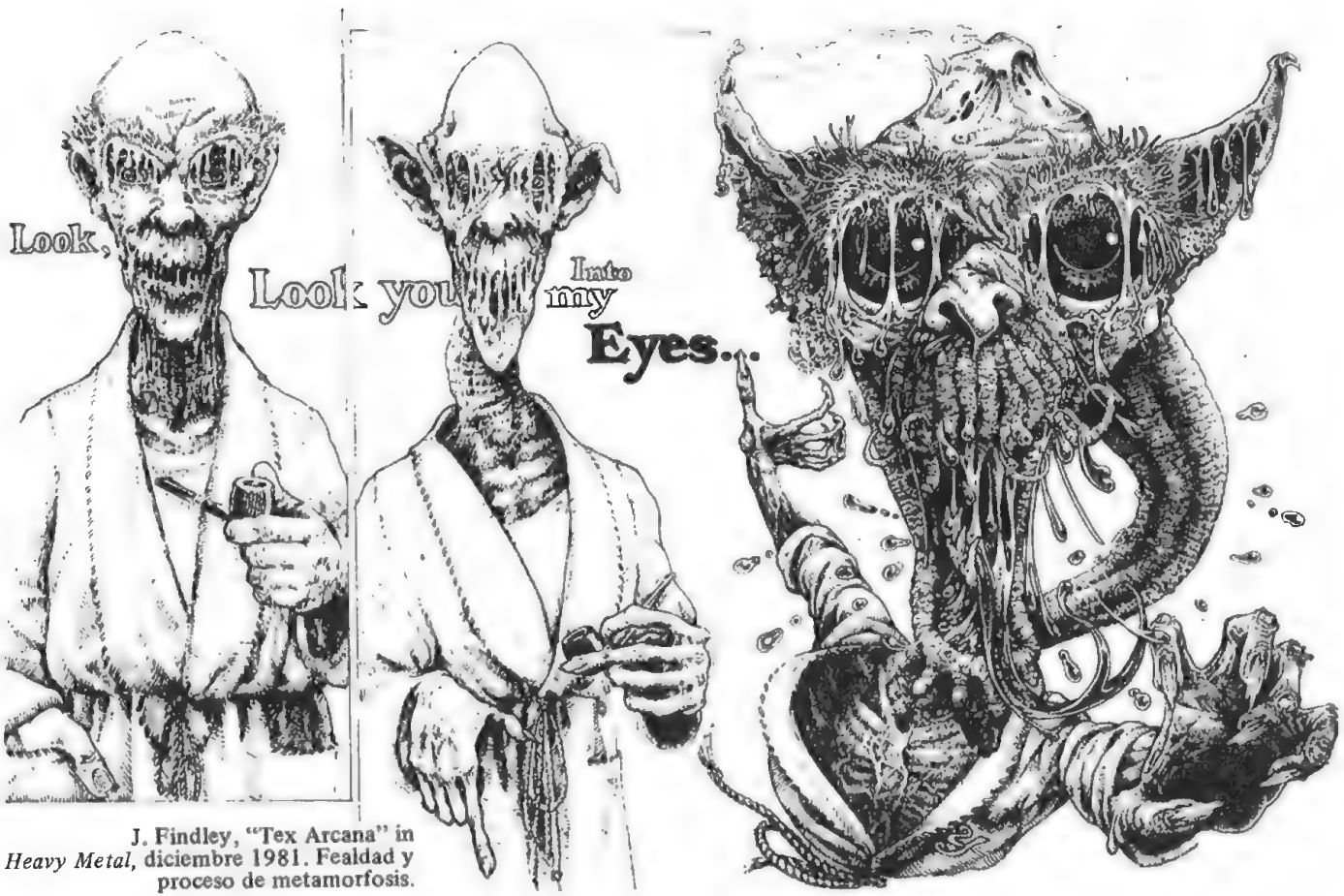
Pero no es éste el principal reproche que se puede hacer a quienes mantienen argumentos tan desfavorables para el cómic. Hay sobre todo en el fondo de los mismos un problema de adaptación del método utilizado al objeto estudiado (es preciso volver a insistir en la juventud del discurso crítico como justificación de esta inadaptación). Resulta evidente que el sistema de análisis que saca tales conclusiones tiene en cuenta únicamente el texto que da continuidad a la trama, el guión, suponiendo que éste no contenga indicaciones técnicas. Pero el cómic además de ser narración, lo cual, como veremos más adelante, puede ser discutible en algunos casos, es también la imagen por la que esta narración se comunica. Y precisamente de esa dependencia de la imagen le vienen a este género ciertas particularidad de las que, por supuesto, el sistema crítico, de cuyas conclusiones hemos hablado, no se hace eco.

Si repasamos los elementos que se suelen hacer intervenir en la definición del género, podremos comprobar que estos pertenecen básicamente a tres órdenes: los que se refieren a los contenidos, los que lo hacen a las formas y aquellos que aluden a otras características. Desde un punto de vista formal las definiciones hacen referencia con mayor o menor insistencia y matización a la utilización de la imagen dibujada, distribuida en espacios contiguos los cuales se pretende sean consumidos como continuidad temporal destinada a albergar la narración que constituye el contenido. Estos dos criterios obligatorios dentro de toda definición vienen a menudo enriquecidos con otras precisiones obtenidas de las cifras de su difusión, de las características de sus personajes o de la toma en consideración de otros aspectos que el autor percibe como esenciales.

En cualquier caso no cabe duda de que, aunque el cómic suele participar en mayor o menor medida de cada una de las características de las que se habla en las definiciones, la que más claramente le distingue de otros medios está relacionada con las formas que adopta. El cómic comparte la narración, la difusión e incluso la tipología de sus personajes con otros géneros, sin embargo la imagen y el particular empleo que de ella hace le pertenecen en exclusiva. Teniendo esto en cuenta y consi-

derando la predisposición de todos los canales expresivos a explotar, de manera cada vez más decidida conforme van evolucionando, sus recursos específicos, convendría comprobar de qué manera la imagen y la dinámica que le es propia afectan al cómic y a sus contenidos.

La importancia del componente gráfico resulta evidente hasta en los aspectos más anecdóticos. La tendencia dentro de este campo creativo a identificar autor con dibujante prueba, aunque sea a un nivel superficial, el protagonismo de las tareas relacionadas con la imagen. En muchas ocasiones esta identificación está totalmente justificada pues dibujante



J. Findley, "Tex Arcana" in *Heavy Metal*, diciembre 1981. Fealdad y proceso de metamorfosis.

y guionista coinciden en una misma persona debiéndose tener en cuenta que en estos casos suele ser su calidad de guionista la que viene impuesta o sobrepuesta a un dominio previo de las técnicas del dibujo. Pero incluso cuando la función de guionista es independiente de la de dibujante, los argumentos acostumbran a ser estudiados teniendo en cuenta sus posibilidades escenificativas y, en cualquier caso, el dibujante siempre imprime en la obra su particular tratamiento gráfico.

Con todo esto queremos poner de relieve que este aspecto formal no cumple en el cómic un papel meramente auxiliar sino que pretende y en algunos casos asume un claro protagonismo. Este protagonismo de la imagen dentro del cómic es detectable en todas sus realizaciones pero naturalmente en algunas de manera más evidente. Para saber cómo se produce en cada caso esta incidencia del componente gráfico convendrá dar, al menos, unas pautas de clasificación del material existente.

Repasando las creaciones de este género puede hacerse una división de las mismas que daría como resultado dos tipos básicos de cómic.

— Uno de ellos que denominamos cómic anclado o referencial. En él los contenidos hacen alusión a unas circunstancias sociales muy concretas que se sitúan en una época contemporánea, en un entorno generalmente urbano o, en cualquier caso, muy próximo al lector. Estas series persiguen generalmente la comicidad o la crítica social, encontrándose a menudo ambos objetivos estrechamente imbricados.

A estas características del contenido corresponden otras formales también constantes y fuertemente marcadas. Este tipo de cómic reposa sobre un dibujo esquemático que tiende a la expresividad de los personajes, se basa en la caricatura y da abundante cabida al código ideográfico.

— Frente a este tipo de cómic se sitúa otro con escasas referencias a la realidad social por lo menos en sus apariencias, instalado en tierras de fantasía, en un ambiente inédito para el lector y que es, en buena medida, creación imaginativa del autor.

A estos contenidos les corresponde un grafismo de corte realista, un dibujo trabajado y repleto de matices.

Por supuesto esta apresurada clasificación necesitaría profundizar en los rasgos de cada uno de los dos grupos propuestos y sobre todo dar cuenta de la posibilidad de creaciones intermedias o mixtas que, construidas con una proporción más o menos importante de las características de uno u otro tipo, son también bastante abundantes.

Esta distribución dentro de la producción de cómic es suficiente para comprobar la importancia del papel desempeñado por la imagen. En las

series correspondientes al primer tipo de nuestra clasificación, el dibujo, dedicado a plasmar ambientes cotidianos y conocidos por el lector, tiende a deformar, exagerar la realidad sirviéndose de un esquematismo más o menos marcado. Las facciones de los personajes constituyen el principal centro de interés del dibujo en estas ocasiones. Es decir que curiosamente, cuando las referencias son conocidas como aquí ocurre, la imagen las enmascara o, mejor dicho, por medio de un tratamiento gráfico, localiza y pone de relieve exagerándolas unas facciones u otros elementos de la trama, dando al cómic un baño de originalidad, de diferencia con la realidad en el que reside una buena parte de su atractivo. Por el contrario las series fantásticas acostumbran a presentarse con un dibujo a veces incluso hiper-realista, como si pretendieran de esta manera dar visos de verosimilitud a un mundo evidentemente irreal. En ambos casos la imagen se encarga por lo menos de hacer digerible la acción. Un digestivo elaborado con esa diferencia, ese suplemento con respecto a la realidad que el grafismo suministra. En el primer tipo de cómic la aportación reside en un trabajo de manipulación de las referencias conocidas, en el segundo en la creación de estas referencias (imaginación).

Teniendo en cuenta que tanto en el cómic que hemos llamado anclado como en el de fantasía la intervención de la imagen es determinante, deberemos adelantar que en el segundo caso esta intervención es más decidida llegando a condicionar de tal manera la narración que a veces consigue desmarcarla de las que son características propias del relato. Estudiar detalladamente esta intervención del componente gráfico se presenta como el próximo paso a dar. Por medio de él podremos comprobar la originalidad del medio, la cantidad e importancia de los elementos marginados por la narratología y la consiguiente puesta en cuestión de la conclusiones que de esta crítica se desprenden. Adelantemos que las ingerencias de la imagen afectan al relato fundamentalmente en el tratamiento de los personajes y en el desarrollo de la trama.

II. LO QUE LA CRITICA DEL RELATO NO TIENE EN CUENTA

A. LOS PERSONAJES

En lo que se refiere a los personajes es necesario decir que en el cómic vacilan entre dos opciones que se les presentan: la de sujeto de la acción y la de objeto de la descripción. Esta incómoda tensión es, claro está, producto, en última instancia, de la existente entre texto e imagen, argumento y presentación del mismo, y encuentra también su exponente en esa dicotomía del autor, repartido en guionista y dibujante, a la que ya hemos aludido.

Así es que el personaje se presenta en equilibrio entre su carácter y su diseño. Un equilibrio escasamente estable y a menudo infringido hacia uno u otro de estos dos polos. Cuando la imagen pesa más en esta tarea creativa, la fisionomía vence a la psicología y lo extraordinario de un aspecto externo tiende a suplir la riqueza y las matizaciones internas. En estos casos el interés por el personaje sigue manteniéndose pero cambia de lugar. En vez de excitar la comprensión y poner en funcionamiento mecanismos intelectuales en el consumidor, provoca en él sensaciones. La sorpresa ante el encuentro con una insólita fisionomía pretende a veces aumentar pero con mayor frecuencia compensar o sustituir los alicientes proporcionados por el paulatino descubrimiento de una complejidad psicológica. Se produce así una primacía de lo descriptivo sobre lo narrativo y, siendo la descripción un valor segregado por los esquemas de análisis de la narratología, empieza a comprobarse la particular inadecuación del sistema al objeto de su estudio.

1. DISEÑO

La imagen, principal responsable de que el cómic desborde los planteamientos de la crítica del relato, se manifiesta en un primer nivel en el diseño de los personajes. El diseño puede ejercerse a partir de las siguientes pautas.

a. BASE ANTROPOMORFICA

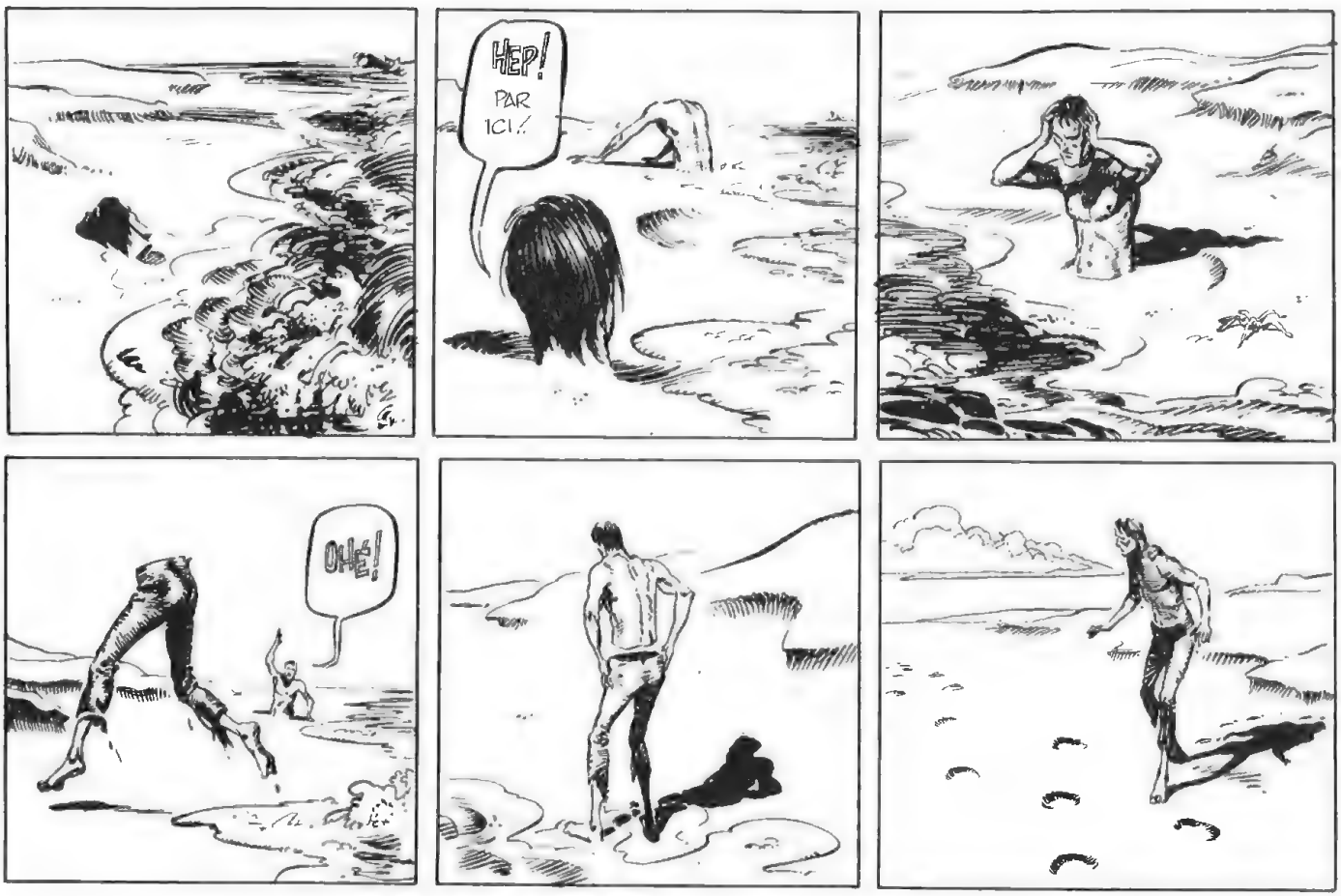
— En primer lugar tendremos aquellos personajes a los que el diseño aporta **expresividad**, alcanza incluso un cierto expresionismo y en donde es básica la caricatura.

— El diseño, recurriendo a los cánones de **belleza**, puede crear personajes en los que la perfección estética o la contextura muscular se encuentran a veces en un grado máximo.

— En el polo opuesto a los anteriores se encuentran aquellos personajes a los que el dibujo decide dotar de una **fealdad** frecuentemente extrema.

— Conservando una base antropomórfica y, aunque estos casos sean menos frecuentes, existe la posibilidad de que el dibujo **redistribuya la anatomía** y nos entregue personajes con una mano por cabeza, un ojo por estómago o cualquier otra inverosímil aberración.

En todos estos casos y de manera más evidente en el primero y en el tercero, el diseño tiene como límite la disgregación de las formas anatómicas. Exageraciones y distorsiones tienen una amplia carta blanca y



Alexis, "Un mal sueño" in *Pilote* núm. 651. La inconsistencia del personaje.

pueden llegar todo lo lejos que quieran mientras no se pierda en ellas el referente humano. A veces los personajes pertenecientes al primer grupo de nuestra clasificación rozan, por un afán de expresionismo cercano a la revulsión, el estallido físico (ver fundamentalmente el denominado underground norteamericano). Algo semejante ocurre con los *horribles* del tercer grupo quienes a menudo empujan su fealdad hasta la masa viscosa en donde lo antropomórfico se halla muy desvaído.

b. RECURSOS NO-ANTROPOMORFICOS

Cuando considera que las formas humanas no son suficientes para inspirar el diseño de los personajes, el dibujo se traslada a otros campos de referencia y hace intervenir en sus creaciones elementos muy diversos de la realidad. Utiliza en este caso dos procedimientos: la hibridación y la adaptación.

– Llamamos **hibridación** a la fórmula de creación de personajes que es producto de la combinación de lo humano con cualquier otro tipo de *realidades* animadas o inanimadas. Aunque nada impide que *todo* pueda ser aquí utilizado, los animales y los metales son los más explotados por el cómic en este procedimiento. Hombres con una o varias partes del cuerpo sustituidas por su equivalente en alguna especie animal o, al revés, animales con alguna parte humana, componen una galería de personajes muy abundante en el cómic actual. El metal también suele combinarse con la carne en un proceso semejante de hibridación proporcionando a los personajes, por medio de prótesis más o menos espectaculares, un aspecto de fría robotización.

– Hemos dado el nombre de **adaptación** a la técnica de diseño de personajes que, basándose en las formas más diversas, las personaliza, las provee de un cierto antropomorfismo o, mejor dicho, las **adapta** para la acción, las reconvierte de manera que puedan asumir verosímilmente la función de sujeto. Son muy numerosas las series en las que distintas variedades zoológicas son protagonistas. Normalmente una actitud, unos hábitos, unas expresiones y una indumentaria que relacione a los animales con el hombre son suficientes para hacer de ellos unos personajes creíbles. La imagen puede infligir también este procedimiento de adaptación al mundo de los vegetales creando así flores, legumbres, árboles y otras hierbas con las más diversas inquietudes.

Por medio de este procedimiento de **adaptación** puede otorgarse protagonismo a objetos inanimados. Nubes, coches, zapatos, palas, lapiceros y en general todo tipo de *cosas* tienen la posibilidad de tomar decisionès y de desarrollar una acción en el cómic. Sin embargo hay que tener en cuenta que aquí son abundantes los casos en los que no se adapta el objeto para la acción y se conserva el aspecto con el que éste suele presentarse en la realidad.

A nadie se le oculta que personajes con tan particular aspecto no son patrimonio exclusivo del cómic. El relato literario utiliza a veces como protagonistas seres deformes o incluso objetos y animales. Sin embargo en el cómic la imprescindible plasmación gráfica exige una descripción

muy concreta que tiene sus exigencias creativas e impulsa a la elaboración de formas y aspectos originales. En cualquier caso no será lo mismo nombrar la palabra *conejo* y atribuirle voz y decisión que dar a un conejo forma y expresiones. Todo este trabajo invertido en los diseños, a pesar de su importante función en el cómic, no es contabilizado por la crítica del relato. Buena parte del atractivo del género reposa sobre esta tarea pero pulsa en el receptor resortes relacionados con las sensaciones, entronca con criterios estéticos, resulta por ello difícilmente cuantificable y sus méritos son frecuentemente eludidos en los estudios sobre el tema. La comicidad, el terror, la admiración o la sorpresa son sensaciones provocadas o cuando menos estimuladas por el aspecto de los personajes y, aunque el apoyo en la trama contribuye a motivar estas reacciones, el diseño y la expresividad de los protagonistas son muy a menudo la base fundamental.

La importancia de esta función descriptiva de la imagen queda corroborada al comprobarse los indudables lazos, filtraciones y correspondencias que se establecen entre los tratamientos gráficos y el tipo de contenidos en los que se utilizan. De manera general puede mantenerse, tal y como ya habíamos adelantado, que un tratamiento gráfico esquemático está unido al humor o a la crítica social y el dibujo realista a la aventura más o menos fantástica. Mientras que el esquematismo tiene en cuenta al personaje y es el medio para proveerle de expresividad, el realismo, cuando es fantástico, está en función del lector y tiene su fin en la sorpresa que el propio diseño proporciona. Sin embargo es posible superar y matizar esta primera y general distribución haciendo intervenir criterios obtenidos de los procedimientos de diseño anteriormente repertoriados.

a. BASE ANTROPOMORFICA

– Los personajes esquemáticos y caricaturizados protagonizan series de humor o de crítica social. Tienen en algunos casos acceso a la aventura pero está siempre teñida de un segundo grado crítico, de una distanciación con respecto a la trama que les hace caer en un cierto tono humorístico. La reacción que provocan es evidentemente la (son)risa por medio de sus aspectos y expresiones y el necesario apoyo en la trama. Lógicamente cuando las pretensiones críticas se inmiscuyen, el hunor se hace satírico.

– Los personajes diseñados con trazo realista y obedeciendo a un canon de belleza están destinados a la aventura. Puede comprobarse que a una mayor exhibición de su cuerpo y a una mayor exageración muscular corresponde un grado más elevado de fantasía en la aventura. La identificación, la proyección admirativa es el resorte que se pretende pulsar en el lector.

Shelton, "The fabulous Furry Freak Brothers" in *Ripp Off* núm. 8. La proliferación del mismo personaje.

– Los personajes a los que el dibujante condena a la fealdad se sitúan como contrapunto de los anteriores y cumplen en las mismas series de aventuras el papel de oponentes. Tienen en el llamado cómic de horror un coto reservado en el que su protagonismo es indiscutible. Aspiran, claro está, a provocar el miedo.

– Las redistribuciones y manipulaciones anatómicas tienen lo insólito como objetivo. El diseño se basta prácticamente por sí mismo y únicamente tienen cabida en tierras de fantasía.

b. RECURSOS NO-ANTROPOMORFICOS

– La **hibridación** es un procedimiento de diseño utilizado casi de manera exclusiva en las series fantásticas. Las combinaciones a las que así se da lugar irradian un tono irreal que impregna las creaciones en las que se insertan. Naturalmente la sorpresa es aquí el objetivo buscado.

– Los procedimientos de diseño de personajes basados en la **adaptación** adhieren normalmente a pretensiones cómicas. Una comicidad motivada no tanto por la sátira o por un humor de movimiento como ocurre en el primer grupo de esta clasificación, sino más bien por la intervención de una dosis de absurdo. Las excepciones que hacen entrar a estos personajes en peripecias más fantásticas necesitan aportar un tratamiento gráfico realista.

Esta tarea de construcción de los personajes tiene ya una primera incidencia en el hilo narrativo. La contemplación de los virtuosismos del diseño distrae, aparta al lector del tiempo del relato. El receptor es solicitado por unos logros de orden estético para cuya recepción es necesario el tiempo del propio receptor, independiente claro está del tiempo de la narración. Jugando con esta posibilidad algunos autores crean series en las que el argumento no cuenta tanto como la presentación de los personajes. El cómic se convierte en estas ocasiones en una galería de tipos que se recorre de sorpresa en sorpresa. Estos ejemplos extremos son un exponente claro del procedimiento por el que el dibujo y la descripción que éste implica substraen al cómic de la narración y lo convierten en algo inasimilable por los esquemas de la narratología.

Rafa Negrete, "La abducción" in *1984* núm. 46. La ingravidez y deformidad.

2. PERIPECIAS

Las posibilidades del papel y del dibujo no sólo condicionan a los personajes en lo que se refiere a su aspecto sino que también influyen en sus peripecias. Son fácilmente detectables dentro del cómic avatares

gráficos en los que los personajes son sometidos a aventuras posibles únicamente en el mundo de la imagen o que se adaptan de tal manera a su capacidad expresiva que pueden considerarse como exclusivas de este género.

– **Metamorfosis.** El personaje en el cómic dispone de la facultad de cambiar de aspecto, mudar de fisionomía. Si el personaje en el relato literario se caracteriza por transformar, enriquecer su interior a través de las experiencias sufridas, no es de extrañar que el carácter formal del cómic imponga a sus protagonistas la metamorfosis como aventura privilegiada. La metamorfosis que, por supuesto, no es patrimonio de los héroes de papel sino que viene avalada por una larga tradición, se adapta perfectamente al cómic en donde la contigüidad de espacios permite dar cuenta de la evolución de las formas.

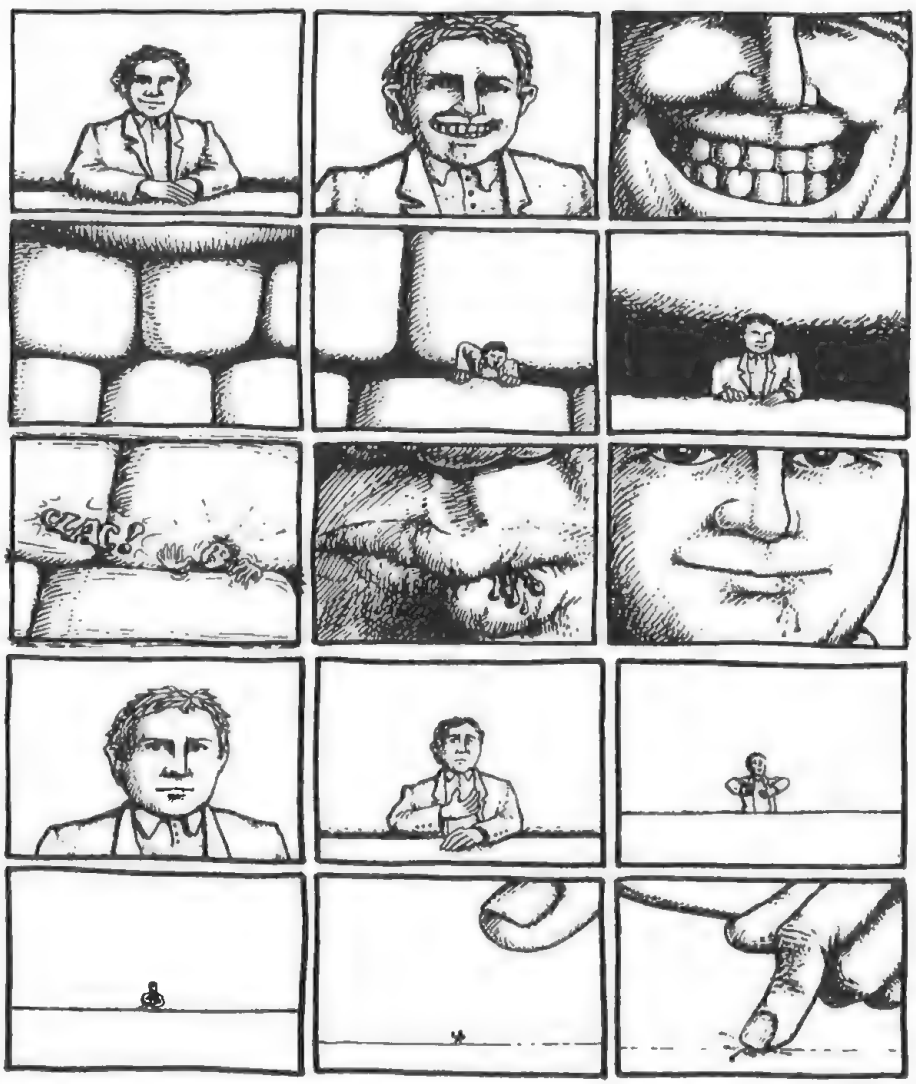
– **Inconsistencia**. Los personajes en el cómic tienen a su alcance la posibilidad de desafiar las leyes de la integridad física. Por el milagro del dibujo pueden plegarse, plancharse, derretirse, filtrarse, desgarrarse, resquebrajarse; romperse, agujerearse, mutilarse, en definitiva atentar impunemente contra la solidez y la consistencia anatómica que constituye al hombre y de la que tan estrechamente depende.

– **Proliferación**. Los héroes del cómic dependen de sus ragos como ya hemos dicho, de manera fundamental, ellos les hacen asimilables, expresivos, àtractivos y sobre todo les diferencian a los unos de los otros. Pues bien, el dibujante puede negarse a proporcionar personalidad propia a su criatura y hacer que ésta se pierda entre multitud de *yos* de su mismo aspecto. La proliferación de la identidad se convierte así en avatar típico del personaje de papel.

– **Ingravidez**, el sueño de volar. Es ésta una de las más tradicionales posibilidades de las que el personaje de cómic dispone con una cierta exclusividad gracias al dibujo. Explotada con profusión en las series de super-héroes, se mantiene extraordinariamente vigente en la actualidad.

– **Gigantismo**. Los personajes en el cómic hacen uso a veces de estaturas descomunales. El dibujo está en condiciones de concederles cualquier tamaño. Pero como estas cuestiones de dimensión son siempre relativas, ésta será una peripecia que necesitará del contraste para ofrecer todo su *relieve*. Del contraste surgirá la sorpresa de una comparación insólita salvo en el terreno gráfico.

Si repasamos estas disponibilidades del personaje, puede comprobarse que todas ellas están sustentadas por un mismo principio: infracción de



Nicoulaud in *Charlie* núm. 35.
Gigantismo. Juego con las proporciones base de la trama.

las leyes físicas a las que los humanos estamos irremisiblemente sometidos y, consecuentemente, reivindicación de una esencia gráfica. El personaje renuncia en todos estos casos a hacer referencia al hombre y se manifiesta como lo que realmente es: contorno. Los protagonistas aparecen así como un espacio de papel delimitado por unas líneas; líneas y límites que pueden estallar, romperse, reorganizarse sin ningún otro requisito que la voluntad del dibujo. El cómic deja aquí de contar historias y pasa a gritar sus características específicas: trazos sobre el papel.

B. LOS ARGUMENTOS

Acabamos de comprobar y clasificar toda una serie de recursos propios del cómic que, por ser gráficos, se substraen a las posibilidades de análisis y sobre todo de valoración de la crítica del relato. La presentación y el comportamiento de los personajes dibujados obedecen con frecuencia a unas pautas alejadas de la lógica y por esta razón resultan inaprensibles para la narratología. Esta dependencia del cómic con respecto a la imagen puede intervenir igualmente en las tramas y condicionar el desarrollo narrativo. La especial adaptación del dibujo a las tareas descriptivas es, de nuevo, la principal responsable de las insumisiones y desacatos a la metodología tradicionalmente aplicada en este terreno.

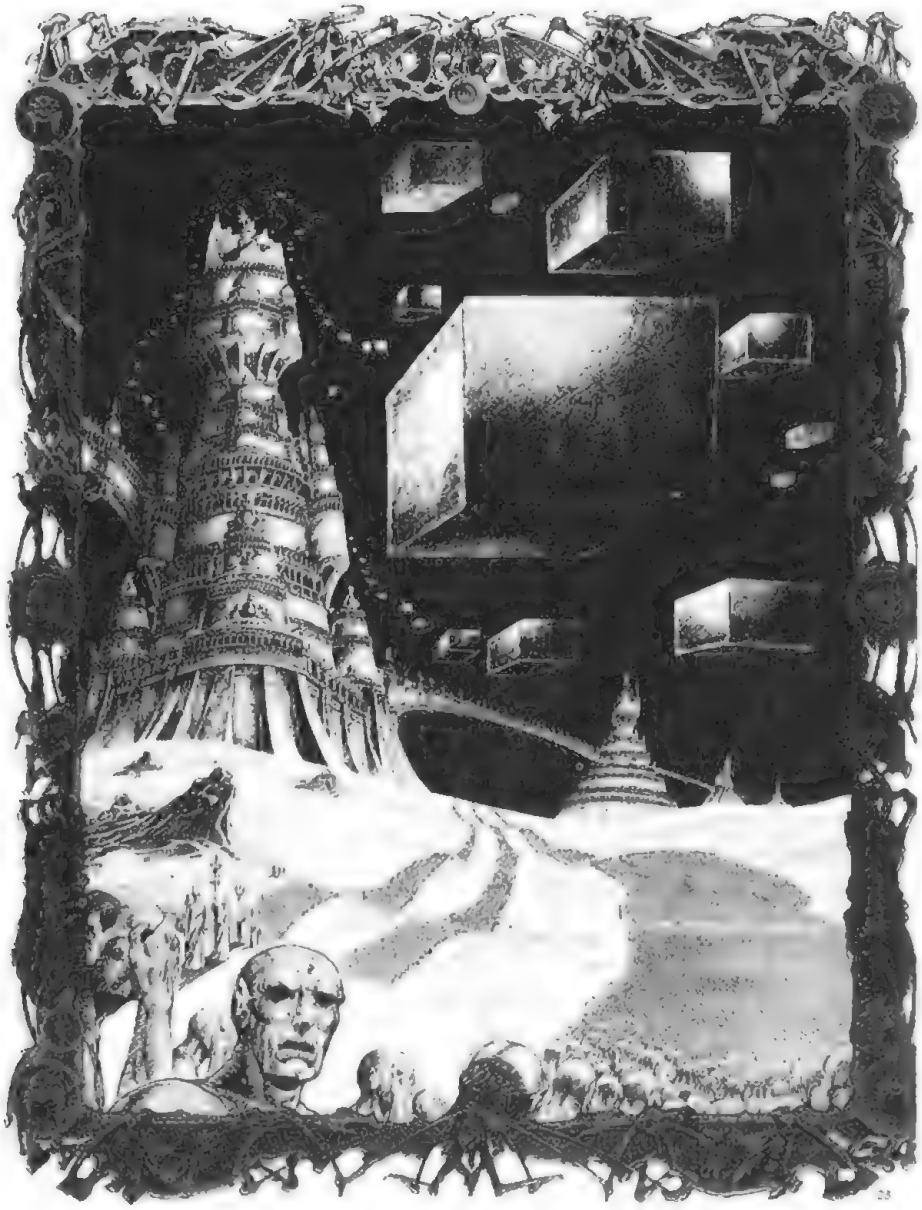
Los ambientes, los entornos, lo escenificativo en suma, adquiere, con la evolución del cómic, protagonismo y primacía con respecto a lo narrativo. Un simple repaso por la producción existente demuestra claramente la afición de este medio por situar sus aventuras en un decorado que encierre alicientes visuales. El pasado (series históricas), el futuro (ciencia ficción) constituyen en este sentido una importante fuente de inspiración. En ambos casos el incentivo de la ambientación nunca contemplada por el receptor resulta evidente. Incluso cuando es el presente el tiempo en el que el relato se instala, se buscan los aspectos más insólitos del mismo: las zonas y los paisajes exóticos o el mundo del hampa y de la delincuencia. En la actualidad son muy frecuentes las series que deciden prescindir del sometimiento a las referencias. Tanto el pasado (series históricas) como el presente obligan a una cierta verosimilitud y el dibujante debe limitarse a reconstruir la realidad tal como es o como fue. El futuro, sin embargo, o esa especie de tiempo de nadie que oscila entre remotas civilizaciones perdidas, porvenires-post-atómicos-vueltos-a-la-barbarie y fantasía más o menos surrealista, dan oxígeno al dibujo que puede explayarse en espectaculares escenarios y sorprendentes diseños. De este modo y al igual que ocurría con los personajes, la imagen, por medio de descripciones más o menos virtuosas puede compensar contenidos narrativos convencionales y las sorpresas escenificativas suplir en

cierta manera la densidad de la trama. Incluso, como tendremos la oportunidad de comprobar, la imagen llega a independizar al cómic de las leyes lógicas del relato.

Es necesario precisar que esta intervención del dibujo conlleva un cierto protagonismo del decorado, a menudo un grado de fantasía y por lo tanto las particularidades que, desde este punto de vista, vamos a enumerar conciernen muy escasamente a las series que hemos dado en llamar ancladas. En estas series ancladas el entorno siempre próximo, conocido por el lector y generalmente urbano, cumple un papel secundario, está al servicio de los personajes y de la acción. Cuando el dibujo se interesa por los decorados, los elabora cuidadosamente incluso a veces con un diseño creativo, entramos en el terreno de la aventura más o menos fantástica. El protagonismo que en estos casos adquieren los ambientes se convierte de esta manera en uno de los criterios de diferenciación entre los dos tipos de cómic (anclado/no anclado). Por lo tanto, teniendo en cuenta que las particularidades que siguen pertenecen casi exclusivamente al cómic no-anclado, entraremos en su desarrollo.

1. ESCENIFICACION

La obligada presentación en imágenes hace del cómic un género en donde la abstracción es muy escasa. El dibujo exige concretar e impide que *árboles, palabras, hombres, animales,* se presenten de forma imprecisa. En el cómic *árbol* no puede ser *el árbol* ni *un árbol cualquiera,* tiene que ser *un árbol concreto* con un tipo de hojas determinado, una silueta precisa, un tronco perfilado en sus formas y su corteza. Lo mismo ocurre con los palacios, los hombres y los animales. Todo lo que aparece en las viñetas logra por medio del dibujo una cierta realidad, tiene una presencia definida en la que, por supuesto, cabe la abstracción por medio de representaciones esquemáticas o el empleo de recursos convencionales. Un palacio, un árbol, un animal, pueden adherir a una cierta convención y plasmarse con mayor o menor grado de concreción. Un árbol puede ser en el cómic las dos líneas verticales y paralelas del tronco rematadas por un rizado círculo que pretende ser la copa, pero también puede ser un ciprés descrito en todos sus detalles. En ambos casos el dibujo reclamará del espectador un tiempo que deberá invertir en el consumo y la valoración de la tarea gráfica. En esta situación el receptor utiliza un tiempo que no está dedicado a la comprensión de la trama sino a la contemplación del decorado. No se trata de un tiempo marcado por la continuidad narrativa sino por la contigüidad descriptiva, no se sigue un hilo sino que se recorre una superficie. El tiempo de la contemplación guardará relación con el tiempo del dibujante y, en principio —la libertad y las preferencias del consumidor hacen que esto no sea obligatorio—, a



Druillet, "Yragael ou la fin des temps" in *Pilote* núm. 702. La creatividad en la puesta en escena se apoya en el juego con las proporciones (gigantismo) y en la ingravidez.

mayor elaboración, mejor estilo o técnica por parte del dibujante corresponde mayor inversión cuantitativa y cualitativa por parte del receptor en la observación de la imagen.

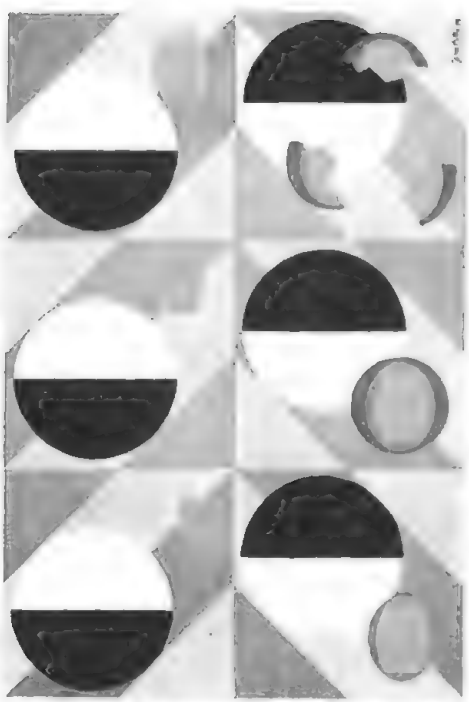
Por otra parte, esta concreción descriptiva es en el cómic constante (concreción y constancia que le diferencian del relato literario) y fija (a diferencia del cine o del teatro). Personajes, paisajes y objetos se mantienen continuamente, en cada una de las viñetas, esclavos de su aspecto, tienen una persistente permanencia, ocupan un espacio, son una presencia y están presentes. No sirve una descripción inicial sustituible posteriormente por un nombre; cada una de las intervenciones necesita de todo el aspecto físico —o de una parte indicativa— de la persona o del objeto que interviene. Además estas intervenciones con sus respectivas posiciones, movimientos y gestos quedan definitivamente fijadas y fácilmente accesibles a una re-visión. Esta que podríamos llamar terquedaz descriptiva, acompañada de esa especie de estatismo definitivo obligan al dibujante a poner, tanto en el diseño como en la planificación, interés en evitar repeticiones, buscar formas de presentación y perseguir efectos. Todo ello confluye en un área creativa perceptible por este tiempo de la contemplación que, en estas condiciones, encuentra incluso estímulos para prolongarse.

Este tiempo de la contemplación, independiente del tiempo del relato aunque mantenga con él relaciones más o menos estrechas, representa una primera desvinculación del cómic con respecto a la narración que podrá ampliarse según el grado y la forma de intervención de estas tareas escenificativas tal y como pasamos a precisar.

— **Realismo.** La escenificación en este caso está basada en la reconstrucción relativamente rigurosa de un ambiente situado en el presente o en el pasado histórico. Se depende aquí de un fuerte apoyo en la documentación. Las indumentarias, los edificios, los objetos de los que se sirven los personajes son dibujados en función de unos referentes concretos que se intenta copiar, con mayor o menor grado de esquematismo, a partir de los testimonios fotográficos o históricos que el dibujante se ha procurado. Se pretende por medio de esta estricta puesta en escena dar a la narración una impresión de verismo y además se consigue la posibilidad de un aprovechamiento didáctico del cómic elaborado con estos presupuestos.

— **Verosimilitud.** El dibujo puede conformarse con proporcionar una escenificación que conceda a la acción un marco creíble en el que desarrollarse. Son bastante frecuentes las historietas en las que, en lugar de utilizarse documentación, se juega, siguiendo la terminología de J. A. Ramírez, con la noción de *verosímil historietístico* (5). En estos casos la

ambientación está basada en el tópico más que en el rigor histórico y la realidad es sustituida por toda una imaginería que el cine, la televisión, el propio cómic y otros medios se han encargado de difundir y de fijar. Cualquier erudito podría detectar a menudo en el cómic de ambientación histórica armaduras del siglo XVI llevadas por caballeros del siglo XII, armas de muy dudosa existencia manejadas por los héroes del Oeste o de otros legendarios escenarios y numerosos anacronismos e irregularidades. Sin embargo, en estos casos la ficción suele quedar suficientemente apoyada y el argumento pasa con eficacia a través de unos decorados fruto de una recreación basada en imágenes estereotipadas. Normalmente estas representaciones de la realidad resultan suficientes y, aunque sólo sean indicios, abstracciones o reconstrucciones hechas a partir de unos modelos estándares, sirven para crear el apoyo que la narración necesita.



J. Ache, "La rana que quería ser tan grande como el buey" in *Pilote* núm. 711. El argumento se resuelve por medio de la abstracción.

— **Creatividad.** La escenificación puede permitirse el lujo de prescindir de referencias, dejar reposar la documentación en los cajones y ni siquiera acudir a las reconstrucciones aproximadas con visos de verosimilitud. Tenemos en estos casos una escenificación basada en diseños creativos que no tienen equivalente en la realidad o, en cualquier caso, están muy alejados de ella y transcriben fundamentalmente productos de la imaginación. Los distintos elementos que se hacen figurar están construidos en función de una transgresión de los referentes. Por medio de manipulaciones o combinaciones se crea una ficción fantástica en la que la mayor o menor fortuna en los hallazgos plásticos se ofrece como valor estético que, aunque apoyado en o justificado por la trama, tiene una indiscutible base gráfica difícilmente calibrable por un análisis realizado desde el punto de vista de la narración.

La coartada empleada por este tipo de puesta en escena suele ser la imprecisión cronológica. Las series construidas según estas características se sitúan preferentemente en un remoto, lejano, perdido o paralelo tiempo de nadie cuyas particularidades permiten albergar caprichosas ambientaciones. Se encuentran, sin embargo, abundantes dosis de los procedimientos propios del apartado anterior. La explotación repetida de temas, la utilización de recursos ya acuñados, la comodidad de las fórmulas rodadas hace que se instale en estas series lo que podríamos llamar un *verosímil fantástico*. A él responden los diseños de numerosas naves espaciales, monstruos voladores, vegetales y otros elementos de la figuración que tienden a construirse siguiendo unos estereotipos de curso frecuente en este tipo de historias.

— **Abstracción.** Son relativamente escasas las historietas en las que la imagen da muestras de tan excesivos deseos de independencia que decide renunciar al figurativismo. De una manera incipiente puede encon-

trarse esta tendencia en algunos cómics de escenificación convencional en donde ciertas situaciones se prestan a juegos de blancos y negros, colores y líneas próximos a la abstracción. Pero existen también ejemplos en donde el argumento está representado por formas decididamente abstractas. Se trata por lo tanto de una particular puesta en escena en la que la creatividad gráfica ha decidido emanciparse de la sumisión al referente y de las esclavitudes figurativas, otorgando protagonismo a formas y manchas de colores. Incluimos este tipo de cómic dentro de este apartado siendo conscientes de la originalidad de sus planteamientos. Originalidad que es por otra parte responsable de su escasa explotación.

En los cuatro tipos de escenificación que acabamos de proponer la intervención de la imagen no deja de estar, en mayor o menor medida, al servicio de la narración. La imagen describe un decorado poniendo a veces un empeño que llega a otorgar un cierto protagonismo a las tareas escenificativas. La trama queda en ocasiones en un segundo plano, cediendo el paso a los virtuosismos del dibujo. Cabe incluso preguntarse si el argumento no es a veces un mero pretexto para un exhibicionismo gráfico. Sin embargo en todos estos casos la narración no se ve afectada por el dibujo. Este refuerza, proporciona alicientes estéticos, compensa con la descripción las posibles monotonías del relato, en definitiva suministra un interés suplementario. Quede suficientemente claro que, tanto en la escenificación que hemos llamado realista como en la verosímil, la supeditación a la trama es mucho más evidente que en la creativa o en la abstracta en donde la particularidad de las formas da muestras de una voluntad más evidente de reclamar una atención independiente del argumento con tanta intensidad como ingenio y técnica se haya invertido.

2. SIMBOLOS

La imagen puede desmarcarse de las pautas narrativas y proporcionar en el cómic combinaciones de formas y de elementos que en lugar de transmitir acontecimientos se presentan como símbolos cuya interpretación es, lógicamente, más ambigua. Recurriendo al mundo de los sueños, de las drogas, o sin necesitar de este pretexto, se encuentran historietas completas o viñetas aisladas en las que el dibujo no refleja una situación narrativa concreta sino que alude a visiones, obsesiones compartidas generalmente por el público y que, en lugar de mostrar, sugieren. Aquí, por supuesto, la lógica de la narración naufraga y la coherencia de la sucesión temporal es sustituida por una combinación de imágenes que conectan con vivencias arraigadas en el consumidor y con formulaciones semejantes a las del inconsciente. Es éste, sin embargo, un campo deli-

cado en el que la dificultad para encontrar criterios diferenciadores resulta patente. Evidentemente algunos elementos de la trama, por su utilización o por su apariencia, pueden revestir un valor simbólico pero no nos referimos a ellos. Queremos agrupar dentro de este apartado aquellas formulaciones gráficas independientes de un hilo narrativo que provocan dentro de un grupo social una muy semejante asociación de ideas.

3. RECURSOS GRAFICOS

En algunos casos el cómic acude a situaciones narrativas convencionales pero el dibujo permite su plasmación de manera insólita. Dentro de este género un enfrentamiento puede ser entre un personaje y la sombra de otro o la suya propia, la prisión una burbuja de jabón surcando el espacio, la vivienda los engranajes de un reloj. En estas ocasiones el interés no estriba tanto en la situación en sí misma (enfrentamiento, reclusión, etc.) como en las formas que dicha situación reviste. En definitiva existe en el cómic la posibilidad de escenificar un sinfín de situaciones que únicamente tienen cabida y sobre todo encuentran realce y mérito por medio de y gracias al dibujo. Circunstancias, estados, movimientos insospechados, totalmente alejados de la realidad son contados a través de la imagen. Aquí el relato básicamente existente es el de las virtualidades gráficas de donde surgen las insospechadas situaciones y las inesperadas resoluciones. Los enfrentamientos y conflictos que de esta manera se establezcan son subsidiarios y dependen en su planteamiento y en su desenlace de la dinámica y de la particular lógica impuesta por una situación que tiene realidad únicamente en el dibujo.

Esta utilización de los recursos y posibilidades específicamente gráficos como dinamizadores de la trama se encuentra esporádicamente como un avatar más en los cómics que hemos llamado de escenificación creativa pero suelen constituirse normalmente como historieta independiente con características propias centrada en la presentación y evolución de la particularidad gráfica creada. Antes de terminar convendrá precisar que una buena parte de estos recursos gráficos están basados en encuentros sorpresivos provocados al yuxtaponer dos elementos que, en principio, no acostumbran a ofrecerse con la proximidad con la que son presentados.

4. ASOCIACION

El protagonismo de la imagen dentro del cómic acarrea el establecimiento de unas relaciones internas que complementan e incluso sustituyen a las tradicionales leyes lógicas compartidas por todos los géneros narrativos. La dimensión eminentemente temporal en la que la narración se inserta pone en funcionamiento unos mecanismos lógicos según los

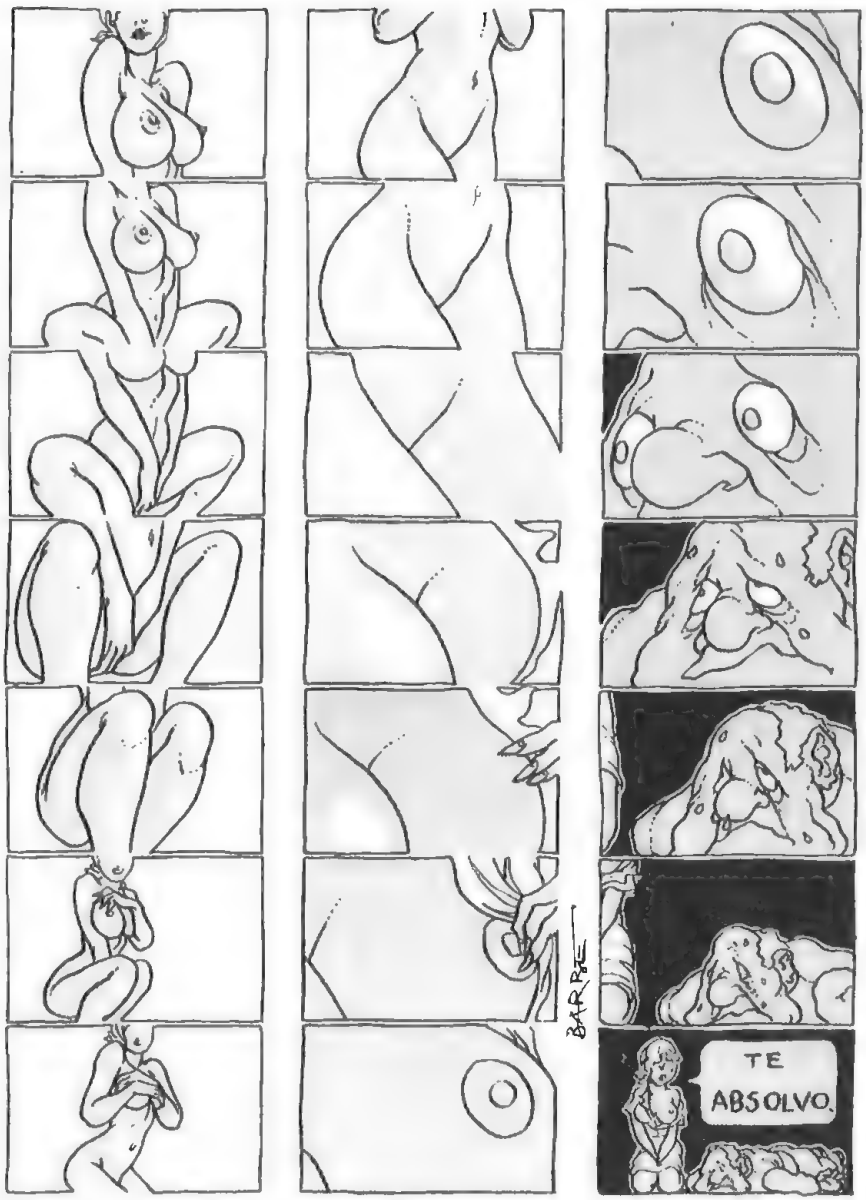
Manara, "H. P. et Giuseppe Bergman" in *(A Suivre)* núm. 11. La imagen adquiere connotaciones simbólicas.

cuales lo que es anterior se convierte en causa determinante de lo que es posterior. Sin embargo en el caso del cómic no debe perderse de vista que los diferentes momentos del relato son en realidad *espacios*. Las viñetas encargadas de recoger los tiempos de una trama que el autor considera significativos están constituidas por una superficie limitada por un marco o por otro procedimiento. Para que la narración sea transmitida se pretende normalmente que el conjunto de viñetas pase a percibirse como una sucesión destinada a administrar los momentos de una trama, pero una simple revisión del soporte utilizado por el cómic es suficiente para desvelar el artificio. Antes de ser tiempo por la convención de la lectura, las viñetas son espacios y la continuidad mera contigüidad. El hilo argumental tiende a reforzar la temporalidad por la sucesión que implica pero la imagen no sucede sino que se extiende y con ello pone de relieve la innegable espacialidad sobre la que el cómic se asienta. El grafismo puede establecer por lo tanto entre las distintas viñetas nexos de unión independientes de la lógica narrativa y poner en funcionamiento relaciones asociativas basadas en los recursos que esta dimensión espacial permite. Entre los distintos espacios escénicos el dibujo crea equilibrios, correspondencias, compensaciones de líneas, formas y masas. En algunas ocasiones de manera evidente, en otras de forma apenas

perceptible, se instaura una armonía en la página que requiere simultaneidad para ser disfrutada. Estas relaciones asociativas exigen contemplar al mismo tiempo lo que, según las leyes del relato, debería ser anterior y posterior y rompen por lo tanto el carácter lineal en beneficio del tabular.

En algunos cómics estas relaciones asociativas son paralelas a las relaciones de la trama eminentemente lógicas y equilibrios, correspondencias y compensaciones se establecen aprovechando los movimientos y situaciones de la acción. Pero en otros casos las relaciones asociativas imponen su ley como exclusiva y surgen así realizaciones en las que las viñetas obedecen únicamente a esta dinámica. En estas ocasiones el predominio del régimen dictado por la superficie sobre la que el dibujo se extiende lleva a este género a proporcionar evoluciones, transformaciones, combinaciones, encuentros y toda una serie de avatares gráficos creados a partir de la distribución, organización y elaboración de los espacios. Sin que exista tiempo o quedando éste convertido en un mero proceso en el que lo que cuenta son los resultados formales, el cómic alcanza en estos casos una utilización depurada de lo que son en definitiva sus recursos específicos.

Fred, "Le fond de l'air.., et Fred" in *Pilote* núm. 700. Creación de situaciones a partir de recursos gráficos.



Barbe in *Echo des Savanes* núm. 44. La asociación de formas nexo de unión entre las viñetas.

III. CONCLUSION

De lo anteriormente expuesto se deduce la existencia de unas características muy personales del relato en el cómic. Características que le vienen suministradas por las formas que utiliza para transmitir el relato, es decir la imagen. La adscripción de la misma a un régimen espacial y las consiguientes interferencias en la temporalidad son las principales responsables de las particularidades del género.

La dependencia gráfica determina un dominio de las técnicas de la planificación y del encuadre y al mismo tiempo obliga a los personajes a una locución constante que crea expresividad y espontaneidad en el lenguaje. Pero estos rasgos, si bien el cómic los maneja con destreza, no le pertenecen con exclusividad, los comparte, en mayor o menor medida, con el cine, la televisión o el teatro.

Donde de manera más clara se centran, desde nuestro punto de vista, las características específicas del género, es en el propio trabajo gráfico. El diseño de personajes, la creación de ambientes, la descripción y sus posibilidades de presentación y de distribución constituyen la base de la diferencia del cómic con otros géneros.

La particular utilización de la imagen en el cómic permite un tratamiento muy peculiar de las referencias, de forma que su dependencia de las mismas no se produce en el mismo grado que en los otros medios expresivos. Mientras que en el relato literario, el cine o el teatro es necesaria la adhesión a una realidad que se transcribe, se graba o se utiliza, en el cómic se pueden romper estos vínculos. El dibujo conlleva, cuando menos, una modificación o una manipulación de los referentes llegándose incluso a la creación de los mismos. En cualquier caso se aporta un grado mayor o menor de *diferencia* con respecto a la realidad en el que reside la especificidad y el atractivo del género.

En el caso de las producciones que hemos dado en llamar ancladas, esta diferencia proporcionada por el dibujo será fruto de la manipulación caricatural y expresiva de los personajes. En las series fantásticas los diseños y las invenciones imaginativas serán responsables de esa *diferencia* que llegará a veces a disolver los nexos lógicos de la trama.

Esta diferencia donde se refugia la originalidad del medio es precisamente ignorada por buena parte de los sistemas críticos que se ocupan del cómic. Teniendo en cuenta el carácter esencial de lo que en estos estudios se elide y los complementos, las interferencias y las desvinculaciones que aporta al relato, aparece evidente la necesidad de una nueva metodología. Una metodología que no olvide que hay en este medio una carga gráfica fundamental que puede ser apreciada pero resulta difílmente cuantificable. Es necesario por ello hacer intervenir criterios

estéticos que valoren expresividad, diseños, creatividad gráfica, manejo de las técnicas escenificativas y todo lo que depende del registro de la imagen. El cómic, cuando no lo es exclusivamente, es también y sobre todo estos procedimientos gráficos que lo identifican y condicionan. Y si no se quiere marginar lo esencial, será obligatorio plantearse un sistema de análisis que parta de la toma en consideración de todos estos factores que a un amplio sector de la crítica se le escurren entre los esquemas.

El cómic es un género cuyos méritos podrán ser discutibles pero de una probada y aquí comprobada originalidad. Esta originalidad es la que exige una metodología apropiada que no ofrezca como esenciales o generales conclusiones coyunturales o parciales y que permita discutir pertinentemente sobre estos méritos. De lo contrario los dictámenes que se obtengan resultarán empobrecedores sobre todo teniendo en cuenta que la evolución de éste y de los demás medios expresivos, lleva consigo una utilización más matizada y en profundidad de sus propios recursos específicos que, se quiera o no, de una manera o de otra, en el cómic están en relación con la imagen.

NOTAS

1. *Morphologie du conte*, Ed. Seuil, Paris, 1965.
2. "Le message narratif" in *Communications* núm. 4, Ed. Seuil, Paris 1964 y "La logique des possibles narratifs" in *Communications* núm. 8, Ed. Seuil, Paris 1966.
3. *La sémantique structurale*, Ed. Larousse, Paris 1966.
4. Estos enunciados son los propuestos por P. Fresnault-Deruelle en *Récits et discours par la bande*, Ed. Hachette, Paris 1977, p. 80, pero coinciden básicamente con los presentados por otros autores como M. Tingaud: *Images en récit. Récits en images*, tesis dirigida por R. Barthes y defendida en L'Ecole Pratique de Hautes Etudes, Paris 1969. J. B. Renard: *Clefs pour la bande dessinée*, Ed. Seghers, Paris 1978, pp. 232-233. U. Eco: *Apocalípticos e integrados*, Ed. Lumen, Barcelona 1968, p. 180, entre otros.
5. J. A. Ramírez: *El cómic femenino en España*, Ed. Cuadernos para el diálogo, Madrid 1975, p. 209.

LO INVEROSIMIL EN LA HISTORIETA DEL AÑO 68 FRANCES

por Mercedes FERNANDEZ MENENDEZ*

Los años sesenta representan para la historieta francesa, como todos sabemos, una etapa importante, ya que en esta década el género empieza a adquirir autonomía con respecto a los moldes conservadores franco-belgas. El año 68, simbólico a tantos niveles, suscita en nosotros a priori una especial curiosidad; curiosidad por conocer el modo particular de aparición de esta parcela de la creación que logra a partir de esta fecha, ni más ni menos, entrar a formar parte en Francia de los fondos documentales de las bibliotecas.

Nuestro objetivo en el presente trabajo es muy modesto y se centra únicamente en señalar algunas pautas que nos permitan vislumbrar el modo específico de aparición del significante *historieta* en este año.

Un primer recorrido por el material, objeto de nuestro estudio, sorprende por la verosimilitud de sus planteamientos entendiendo por verosimilitud, la fidelidad con respecto a las leyes marcadas con anterioridad por el propio género (1).

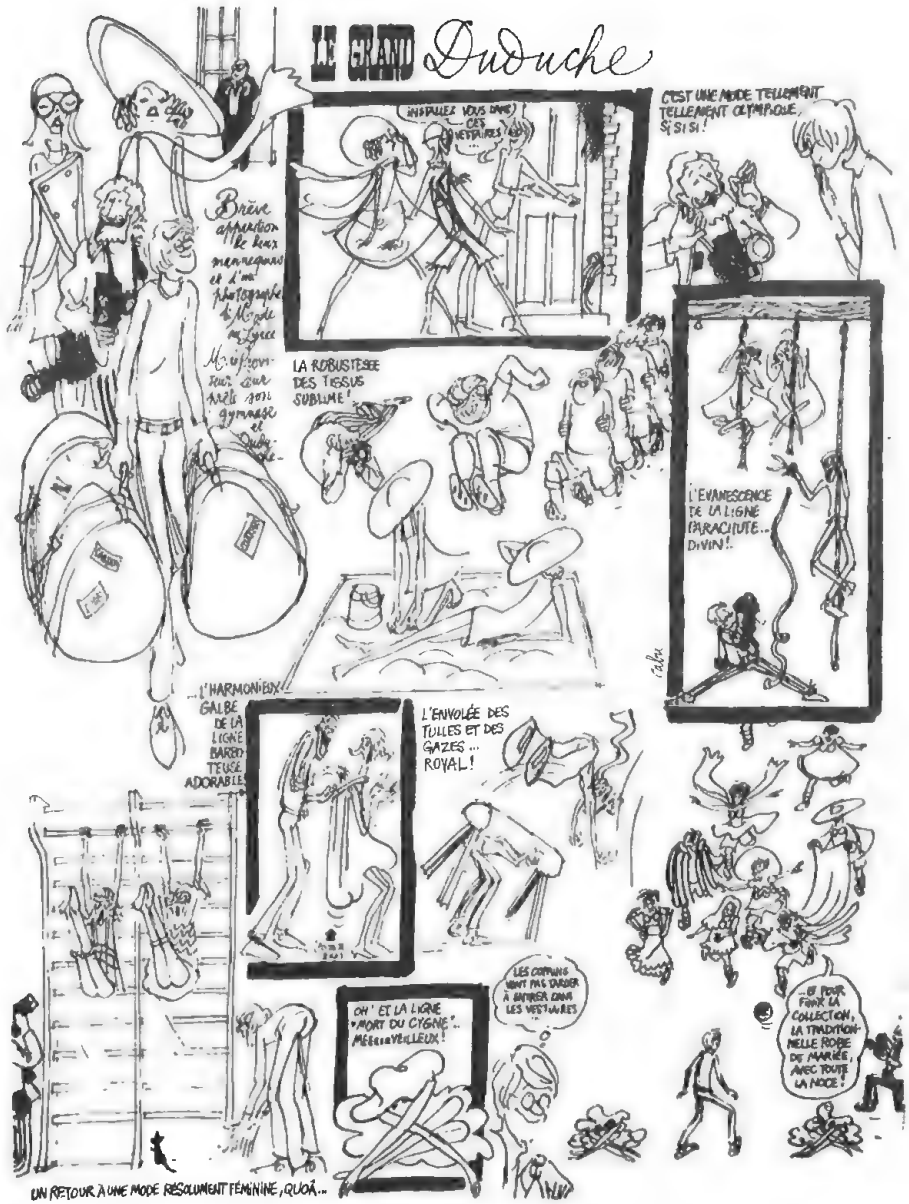
Las consecuencias inmediatas de este hecho en el 68 conllevan la existencia de un tipo de publicaciones que supone la repetición –para un amplio sector de la producción, y en líneas generales– de un discurso ya pronunciado con anterioridad, aunque se tenga en cuenta la diversidad de temáticas, héroes y recursos narrativos; en definitiva, una débil, a primera vista, aportación al conjunto formado por las anteriores obras de la misma civilización y género.

Lo que por el contrario va a enriquecer la creación del 68 será lo posible suplementario, lo inverosímil, es decir aquellos elementos que suponen nuevas pautas y distintos planteamientos.

Debe de tenerse en cuenta que cuando hablamos de verosímil e inverosímil lo hacemos en términos relativos, utilizando éstos como criterios operativos, puesto que sería difícil hablar de una producción completa inmersa totalmente en lo verosímil, o que por el contrario escapara de éste en su conjunto.

Hay que matizar añadiendo que, de los elementos destacados como diferentes, algunos aparecen por primera vez en este año y otros sencillamente cristalizan, pues ya venían fraguándose en períodos anteriores, de la misma forma que algunos de éstos alcanzarán la máxima expresión en la etapa posterior.

* Facultad de Filosofía y Letras de León.



"Le Grand Duduche" *(Pilote*, núm. 464, sept. 1968). Cabu. La imagen logra circular libremente por la página.

Imágenes, textos, temáticas y recursos serán vehículos de discursos nuevos en aspectos muy concretos de sus realizaciones.

La imagen, no contenta con las limitaciones espaciales que impone la unidad viñeta al conjunto de las producciones, busca ampliar su marco abriéndose camino fuera de éstos límites. Logra así una libre circulación en la página. Nos aportarán creaciones de este tipo Wolinski (Hara-Kiri) y Cabu (Pilote), Reiser y Pouzet..., ofreciéndonos héroes y heroínas que simulan tener vida propia fuera de los horizontes formales de su propio género.

También la imagen modifica sus contornos, alejándose del realismo convencional al género. Busca caminos diferentes que pasan o por una figuración esquemática (no por ello desposeída de valores expresivos), al estilo de seres del tipo de *Pages pour les jeunes* (Hara-Kiri) de Wolinski; o por una enfatización, creando unos significantes, que se erigen en protagonistas primeros. Estas imágenes últimas harán curiosamente su entrada por cauces formales emparentados con corrientes artísticas de índole diversa. Así Epoxy se desenvolverá en un marco clasicista que no duda en reproducir caracteres ambientales de la más minuciosa inspiración griega (decorados, frisos, vasos...). Lo mismo hace *Pravda*, que recorre un espacio, familiar en este caso, al pop-art; también *Le naufragé du A*, al penetrar, esta vez en un mundo de presupuestos surrealistas, de arquitecturas fantásticas, de laberintos siempre inquietantes.

Paralelamente a este protagonismo de las formas, el texto comienza a perder posiciones en la narrativa, dando así paso a una imagen que se impone por sí misma, a una imagen que no ilustra, a una imagen que casi narra. Y en este esfuerzo por romper con la verosimilitud formal que le es familiar, algunas de estas imágenes se acercarán a moldes analógicos de la vida social (Pravda guarda semejanza con Françoise Hardy por ejemplo), llegando otras a tratar de producir calcos sobre el referente, lo cual permitirá a la imagen el transgredirse a sí misma: es el caso de las reproducciones de parcelas de la realidad que logran algunas páginas de Hara-Kiri al introducir la fotografía como material gráfico: este recurso va a permitir la creación de imágenes que traten de superar su significación habitual y esperada. La imagen logra transgredir el referente desde dentro, desde la analogía pura que supone la fotografía. Esto, claro está, consigue sorprendentes efectos que las imágenes alcanzarán solamente con hacer variar o sustituir uno de los elementos de la fotografía.

Las portadas de Hara-Kiri de la época son de esto magníficos ejemplos. En el número 78 correspondiente al mes de marzo aparece una señora comiendo un bocadillo de rata en lugar de un bocadillo de queso, sardinas, salchichón, etc. En el número 79 de abril del 68, vemos la

Une aventure fantastique :

LE NAUFRAGÉ

imagen del pivert, pájaro de primavera, agarrado esta vez no a un tronco de árbol como tradicionalmente tiene costumbre, sino agarrado a una forma que representa una nalga.

La imagen por este mecanismo de sustitución, logra salir del significado habitual a la vez que ejerce una provocación. A nivel del discurso sería lo mismo que ocurre cuando se sustituye una palabra por otra de parecido o lejano significante, pero con el fin de ofrecer un significado totalmente diferente, novedoso, y relevante desde el punto de vista estilístico.

Todo esto ocurre a la par que la temática se aleja del referencial habitual, de los lugares del género, para entrar en un referencial social contemporáneo (los acontecimientos de mayo del 68, la guerra del Vietnam, etc.).

Y en este proceso de toma de conciencia de la imagen, de búsqueda de su identidad, encontramos también en esta época, aunque tímidamente, lo que Antonio Altarriba analiza como uno de los fenómenos fundamentales que anuncian un cambio con respecto a planteamientos tradicionales: la inclusión en la temática de la historieta de la escenificación de técnicas, convenciones y recursos. La imagen se convierte en su propio referente y el género entra en esa madurez reflexiva, esa *era de la sospecha* instaurada en otros campos artísticos (2).

El texto en el 68 lleva aún el peso narrativo en la mayoría de las producciones, pero ante las progresivas tomas de posición de la imagen, parece tomar conciencia de que no le queda otra salida que la de renovarse o morir. Y por estos derroteros parecen discurrir los rasgos de inverosimilitud que recogen los ejemplares que forman parte del corpus del 68.

Para renovarse en su morfología ofrece, frente a una monótona uniformidad de los caracteres tipográficos, una búsqueda dentro de las posibilidades formales de la escritura; gusta en este sentido de aparecer en su desnudez autobiográfica, rompiendo de este modo la barrera existente entre creación y ficción, al pretenderse de puño y letra. Así *Le journal de Catherine* (Hara-Kiri, número 85) y *Le Grand Duduche* (Pilote) de Cabu o *Perrier l'eau qui fait faire h'brrrooop* (Hara-Kiri, número 85), de Fournier, entre otros.

Renovarse al abandonar, como la imagen, algunos de los códigos convencionales que le van a permitir dialogar fuera de los bocadillos, e infiltrarse, al igual que la voz, por los espacios libres que le tolera la imagen; e incluso convertirse en imagen, como harán algunos títulos que explotarán al máximo sus posibilidades formales obteniendo como resultado un texto más rico para la vista que para su lectura.

Renovarse también en sus constituyentes ampliando una vez más el marco de sus posibilidades. Así, siguiendo con el título, texto primero por donde el lector se asoma al ejemplar y a la serie, éste respira a su vez los aires de expansión y presentará al lado de un tipo de títulos de factura tradicional:

Le cavalier perdu, La diligence, La pension radicelle (Pif)

formados por un sintagma nominal, simple o con expansiones, o por sintagmas nominales coordinados como:

Norbert et Kari (Pilote)

Plazic et Muzo (Pif)

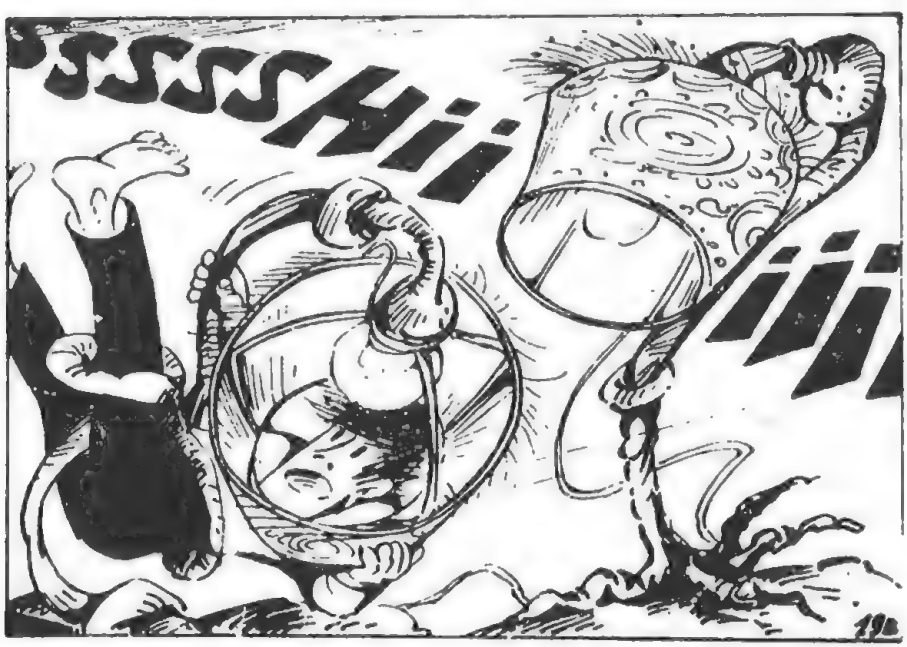
otro tipo de títulos, más extensos, con más posibilidades sintagmáticas y también en muchos casos semánticas. Están constituidos por un sintagma nominal y otro verbal:

Nestor aime l'élegance (Pif)

On va remettre cela au prochain Orient (Hara-Kiri)

Quand la malle est une bombe, une bombe ça fait mal (Pilote)

Este tipo de títulos aparecen únicamente en series de los semanarios a los que hacemos referencia. La importancia de estas proposiciones en forma plena o elíptica, personal o impersonal estriba precisamente en el hecho de ser frases; y estos títulos-frase añaden un elemento más a lo



"Le naufragé du A" *(Pilote,* núm. 450, junio 1968). Fred. Espacios y ambientes surrealistas que ponen el énfasis en la imagen.

Hara-Kiri (núm. 80, p. 57, mayo 1968). Wolinski. La imagen se convierte en su propio referente.

inverosímil, enriqueciéndolo con un estilo atrevido y mucho más analítico, lejano del de los puramente nominales.

Un fenómeno particular de innovación lo representa el fenómeno textual de la neología léxica. Serán Gotlib y Mandrika (Kalkus), sobre todo este último, los máximos exponentes de esta voluntad de innovar que no nace, en este caso, de la necesidad de dar un nombre nuevo a un objeto nuevo, sino que viene fundamentada por la búsqueda de la expresividad de la palabra misma, de la frase, con la finalidad de traducir de una manera nueva, ideas originales.

Se trata de manifestaciones de *neología estilística* (3) que sirven para expresar de forma inédita una visión personal del mundo. Incluye formas de *neología fonológica* que recubren creaciones varias entre las que se encuentra la aglutinación de una secuencia sintagmática, como vemos en *Les trois mousquétaires* de Marijac en donde el soldado francés se dirige a los alemanes diciendo: *Bons aryens* aparente vocativo cariñoso que no hace más que esconder un insulto: *bons à rien,* es decir —inútiles— con cambio semántico y variación fonética.

Incluye asimismo *neologismos por préstamo,* que en su mayoría, recuperan términos ingleses, exponentes de las huellas de una adaptación a la concepción de la sociedad y modos de vida americanos. También recubre los *neologismos sintagmáticos,* que abarcan fenómenos de derivación verbal, como los dos ejemplos que vemos a continuación, pertenecientes a la serie *Le concombre masqué* de Mandrika:

– Pleurniquéfier, que aglutina dos términos franceses pleurnicher (gemir sin razón) y liquéfier (licuarse). De esta forma logra el autor un término que añade al primero una exageración connotativa —llorar hasta derretirse en llanto— de tintes gráficos.
  Journal téléguidé, en lugar de journal télévisé logrando en este caso un término que define y revela la manipulación ejercida en los medios de comunicación.

La vitalidad verbal que estos fenómenos transcriben convive, como ya hemos apuntado, con el fenómeno textual de la incipiente y progresiva devaluación del mensaje escrito.

El texto se verá recortado en sus funciones al asumir la imagen el peso narrativo; esta peculiaridad abrirá las puertas a un cambio en la historieta que la impulsará hacia otras trayectorias. El texto pierde la facilidad de repetirse a sí mismo (desarrollo de guiones comunes, historias verosímiles, discursos ambientales), para dar paso a una imagen que tendrá que realizar el esfuerzo de hacer su propia historia.

Son exponentes de este fenómeno, en sentido amplio, las heroínas femeninas que interpretarán historias que no guardan ninguna analogía

con las que protagonizaran sus homólogas precedentes. Entre ellas, será Pravda el ejemplo más relevante de una imagen que emprende, en femenino y de forma autónoma, una aventura que articula su discurso privilegiando las forma en detrimento del texto.

El verosímil temático de esta época lo componen héroes de grandes historias que capitanean la liberación de los oprimidos en mundos novelescos o en planetas alejados. Así lo hacen los héroes de Pif le chien *(La grêlé 7-13, David Croçkett, Les pionniers de l'espérance).* Protagonizan la Historia, la antigua o la más reciente, la auténtica o la novelada; se comportan de esta forma los seres de Pilote *(Sigfrid le héros des Nibelungen, Tanguy et Laverdure, Blois ou la fin du duc de Guise).*

Cuando encarnan arquetipos lo hacen bajo el signo de la parodia: *Lucky Luke* nos proporciona el anti-western, su revólver no mata a nadie, o *Blueberry*, duro lugarteniente que bebe alcohol y frecuenta las jovencitas. Casi siempre son grandes autoridades, pero pueden ser simples campesinos que desprecian la ciudad como los de *La famille Bottafoin* (Pilote).

También se encuentran los que parten a la conquista del tesoro o en busca de la clave de un enigma en un mundo misterioso y difícil en el que las limitaciones de la naturaleza, las enfermedades sobre todo, modifican el curso de los acontecimientos *(Trois histoires extraordinaires,* de Alexis Thomas).

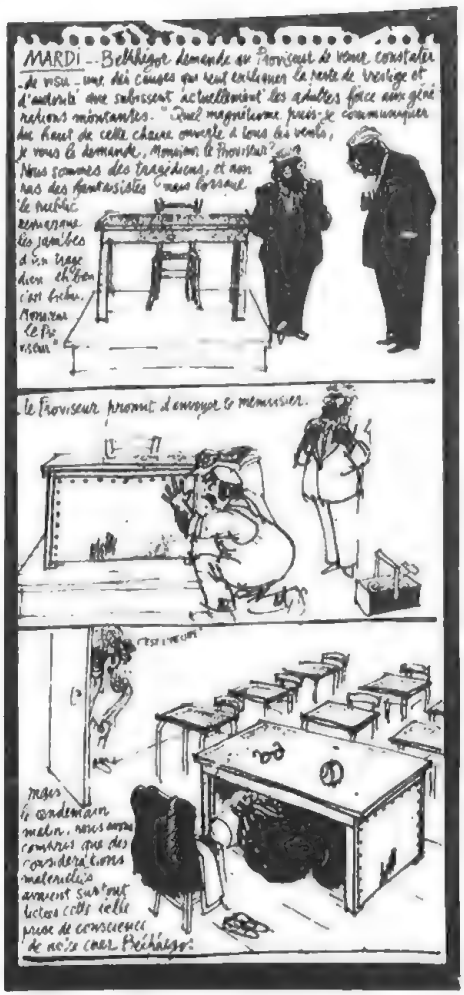
No deben omitirse todas las publicaciones dedicadas específicamente a los jóvenes, que llenan sus páginas con una temática de alcance humanitario; Oliver protege a individuos de la prisión, a pueblos de la esclavitud. Caribou es responsable de la salvaguarda de los valores: hace nacer la amistad entre los hombres *(Ambitition dangeureuse),* protege la justicia para que ésta se ejerza debidamente *(Le braconnier).*

Mención particular dentro de este tipo de publicaciones merecen los álbumes dedicados a la guerra, la II Guerra Mundial. Estos pretenden una fidelidad histórica que muestra el papel de cada pueblo según la óptica del bloque formado por Inglaterra, Francia y Estados Unidos. Las historias son tendenciosas como lo demuestra su vocabulario:

Los aviones japoneses sobrevuelan el mar para su siniestra misión,
sedientos de venganza *con el* fanatismo *de su raza* (Rapaces).

Una característica común a todos estos héroes es que no nos sorprenden en su trayectoria. En la medida en que encarnan tipos, tienen una línea de actuación que casi adivinamos desde el principio. Son héroes de tradición histórica y dotados de larga vida.

Los inverosímiles, por el contrario, evolucionan a medida que sus historias se realizan. Nada está decidido de antemano. Los desenlaces



"Le Grand Duduche" *(Pilote,* núm. 450, junio 1968). Cabu. Escritura manuscrita que presume de autenticidad autobiográfica.

son inesperados como si los héroes se negaran a entrar en los moldes, como si partieran en todas las direcciones. Nos encontramos ante dos tipos diferentes de héroes; los que se hacen eco de la actualidad política y social, nacional y extranjera: héroes y heroínas asisten a las manifestaciones, hacen el amor, critican las generaciones anteriores, reaccionan contra la violencia cotidiana y de los grandes conflictos sangrantes de la época, como lo es la Guerra del Vietnam; encarnan a madres solteras, a parados, estudiantes de la Sorbona o policías. Así discurren los protagonistas del semanario Hara-Kiri. Otros héroes se distancian del referencial social abriéndose camino por sendas distintas. Es el caso de las heroínas femeninas que nos ofrecen una temática singular —del viaje, de la inestabilidad— a través de vivencias particulares. Nos referimos a *Epoxy, Pravda, la survireuse y Barbarella,* de las que ya hemos hablado. Aunque Pravda (1967) y Barbarella (1962) ya habían iniciado su aparición por la vía del episodio, en este año 1968 se presentan como heroínas a todos los efectos al reclamar para sí como soporte de sus historias el álbum completo.

Estas jóvenes se inventan historias discontinuas e inesperadas que tendrán como nexo su propio cuerpo errante.

Las tres heroínas tienen en común el alejarse de trayectorias anteriores. Y en este sentido creemos no sea anecdótico el hecho de que las tres

Pravda, la survireuse (p. 70). Peellaert, G. y Thomas, P. Imágenes que asumen el peso narrativo.

"La rubrique à brac" *(Pilote*, núm. 454, julio 1968). Gotlib. Discurso parasitario que, al igual que la anamorfosis, transforma la referencia.

se alejen de su punto de partida. Barbarella se traslada de un planeta a otro, Pravda viaja por la ciudad en su moto, y Epoxy se desplaza de mito en mito.

Y no es que hasta aquí el género historieta prohibiera hablar de mujeres: hay mujeres en Pilote, en Pif, pero representan ese tipo de mujeres configuradas de acuerdo a presupuestos verosímiles; actúan de madres disponibles, de secretarias diligentes, etc., porque lo verosímil funciona al lado de la censura institucional como una segunda barrera. Esta barrera recae no sobre los temas en sí, sino sobre la forma de tratarlos (es distinto hablar de amor a la manera de Rosas Blancas que a la manera de Pravda que termina su aventura sola sobre su moto).

Un autor que a nuestro entender es clave en este giro que la temática experimenta es Gotlib.

La obra de Gotlib aparece temática y sintácticamente como parasitaria. El humor nace del desequilibrio final de la plancha, como en los chistes que analiza Violette Morin (4), a la manera de un vertido de una narración normalmente empezada, sobre otra narración paralela, que acaba por englutir a la primera.

Gotlib, en esta época y con la *Rubrique à brac* se adueña a menudo de un discurso cultural popular (las fábulas de La Fontaine, los proverbios, las mismas historietas) dándole un tratamiento irrisorio que obtiene por resultado otro discurso de naturaleza totalmente distinta, denominado ya por algún estudioso de su estética, con gran acierto, como anamorfósico (5). Este adjetivo se justifica por el paralelismo que existe entre su narrativa disforme y el fenómeno óptico que resulta del reflejo de una imagen sobre un espejo cóncavo. Habría un punto en común entre el proceso plástico y el narrativo: los dos obtienen como resultado la metamorfosis de lo analógico.

Cubriría Gotlib este espacio intermedio que haría de puente entre dos etapas diferentes en el devenir de la historieta. La utilización de la analogía por vía de la anamorfosis, la búsqueda de libertades de la imagen, el interés renovador del texto, su incipiente devaluación, el mundo del más allá de Fred, la trayectoria de esas mujeres que rompen con el referencial, serían un conjunto de elementos que configurarían en el 68 y en cuanto al mundo de la historieta se refiere, esa ola de manierismo que es consustancial a toda etapa de crisis.

Entendemos en este caso el término manierismo como lo hace el célebre crítico alemán Gustav René Hocke (6) que lo define como el conjunto de tendencias artísticas y literarias que se oponen al clasicismo, aunque éstas sean anteriores, contemporáneas o posteriores de cualquier clasicismo de que se trate.

NOTAS

1. Esta definición de verosímil parte de Aristóteles –*La Poética*– en la que define lo verosímil como lo posible a los ojos de la opinión común. Más tarde la tradición post-aristotélica ha enriquecido este concepto aplicándolo a todo aquello que está conforme con las leyes de un género establecido. ARISTOTE, *Poétique*. Edit. Les belles lettres. París 1965, p. 51. Ver a este propósito METZ, Chr., *Essais sur la signification au cinéma*, T. I. Edit. Klincksleck, París 1978, pp. 229-244.
2. ALTARRIBA, A., *La era de la sospecha* en Ilustración y Comix internacional núm. 20, p. 88.
3. GUILBERT, L., *La créativité lexicale*. París Larousse-Université. 1971, p. 41 y ss.
4. MORIN, V., *L'histoire drôle*. En Communications núm. 8. París, Le Seuil pp. 102-119.
5. MAYFFREDY, J., *L'esthétique anamorphique de Gotlib*. Amis de la Banda Dessinée. Toulouse 1974.
6. HOCKE, G. R., *El mundo como laberinto*. Tomo I *El manierismo en el arte*. Colección Guadarrama de crítica y ensayo, Madrid 1961.

LOS COMICS: LA TENTACION DEL COLECCIONISMO

por Antonio LARA

El mundo de las narraciones gráficas –*cómics* es un término bárbaro y poco adecuado, del que a mí me gustaría prescindir, e *historietas* casi no significa nada para los aficionados, en estos momentos– está en un momento particularmente rico e interesante. Nunca, como ahora, ha habido tantas revistas especializadas; jamás se han publicado un número tan elevado de originales y en ninguna ocasión se han multiplicado en tal medida los festivales, premios, mesas redondas e, incluso, trabajos académicos y universitarios. Se vuelven a publicar viejos títulos y obras, se difunden a escala internacional muchas series valiosas y surgen, sin cesar, nuevos y magníficos dibujantes y guionistas. Todo esto, en sí mismo, es bastante positivo y debe ser estimulado y señalado, pero –a mi modo de ver– también aparecen algunas notas poco atractivas que comportan algún riesgo de cara al futuro.

Uno llega a creerse, ingenuamente, que este fenómeno de los dibujos con textos escritos ha llegado a alcanzar algún nivel estético y, desde luego, estaríamos tentados de escribir que ya posee un determinado prestigio social. Hace unos años, todavía teníamos que lamentar la excesiva dependencia del público infantil, la amenaza de la censura y la imposibilidad práctica de que llegara a existir, algún día, una muestra abundante de productos concebidos en libertad, sin más limitaciones que las propias fronteras civilizadas.

Ahora, todos estos sueños de hace unos años, son ya realidades, en su mayor parte. Podemos encontrar bastantes librerías especializadas en la venta y difusión de estos tebeos, *cómics* o como queramos llamarlos, y hasta aparecen expuestos en las salas del algún museo y de bastantes galerías. Todo esto, insisto, es interesante, atractivo y deseable y, en la mayor parte de los casos, constituye un legítimo orgullo haber contribuido, aunque sea en pequeña escala, a que las cosas sean hoy indudablemente mejores que ayer.

Pese a todo, sigue habiendo elementos y datos inquietantes y voy a permitirme insistir en ellos, con la ingeua y débil esperanza de ayudar a cambiar la situación.

Hoy hay bastantes aficionados a estos relatos en imágenes. No sabría contarlos, ni sé si se llegará a poder contarlos alguna vez con una cierta precisión, pero basta analizar el fenómeno de las ediciones, tanto las que ofrecen material moderno como las reconstrucciones de obras del pasado, para comprobar que el número de entusiastas tiene un techo muy

concreto, que parece imposible sobrepasar. Otros países –Francia, a la cabeza– han conseguido un núcleo muy estimable de seguidores, pero nosotros estamos condenados, al parecer, a conformarnos con cifras muy bajas, lo que tiene, como consecuencia inmediata, la dificultad para comercializar obras arriesgadas, que se aparten de los moldes al uso. De ahí puede derivarse, al menos en parte, la abundancia excesiva de ediciones que intentan recobrar lo mejor –y bastantes producciones que ni siquiera llegaban a una discreta medianía de lo que se hacía en el pasado, más apoyados en razones nostálgicas que en unos motivos estéticos o históricos importantes.

Esto nos lleva al análisis del mercado, desde el ángulo de los consumidores, puesto que el aspecto económico –trascendental, por otra parte– escapa a mi competencia. El *cómic* es, nos guste o no, una mercancía, un producto cultural, si aceptamos esta sublime coletilla, pero con el acento puesto en lo comercial, principal causa de su existencia y de que haya llegado a ver la luz. Hace años era fácil adjudicar a la censura la responsabilidad de todos los males que aquejaban entonces al mundo de las narraciones gráficas. Hoy sabemos, sin la menor duda, que la censura constituye un mal que debe ser evitado a toda costa, pero nunca sustituye a todos los males que gravitan sobre el autor de los dibujos seriados y sobre su obra. Sería deseable que hubiera aún más libertad, por supuesto, pero hoy podemos afirmar que el talento de un dibujante, de un guionista, se puede manifestar sin más obstáculos que los marcados por las leyes. También sabemos, y es muy bueno saberlo, que un *cómic* no se vende sólo por ofrecer más audacias carnales o por multiplicar las pequeñas o grandes perversiones y la dosis de violencia. El aficionado ha aprendido a no dejarse engañar y ahí está la prueba de las ediciones ínfimas, al borde de la pornografía legal, que no tienen más beneficios, que las que incluyen elementos tradicionales, como cuando la feroz tijera limitaba la creatividad e impedía la libre expresión de los autores.

El aficionado, habitual consumidor de historias en imágenes, se divide en varias categorías y la primera de ellas es la formada por los mismos profesionales, cuya lectura de obras propias o ajenas jamás es desinteresada, deseosos de comprobar qué hacen los otros y si su propio trabajo es capaz de compararse, en buenas condiciones, con la producción habitual.

Estos profesionales se prolongan en los estudiosos y críticos, muy pequeños en número, para bien o para mal, pero dotados de gran insistencia y capacidad de derroche. Gran parte de las tiradas habituales son soportadas por tales personas, pródigos empedernidos, que son capaces de reducir su consumo de otras cosas, bastante más necesarias, a lo mejor, con tal de conservar sus páginas favoritas. Los coleccionistas

constituyen un grupo especial, dentro de estos aficionados, y se dividen en obsesos y tranquilos. Los primeros son capaces de cualquier acción con tal de conseguir el cuaderno que les falta o el ejemplar que les recuerda la atroz ausencia. Ellos son los que hacen posibles los precios para millonarios que piden algunos clubs por volver a traer a la circulación algunos ejemplares que ya ni se encuentran en las hemerotecas y, en suma, su furor no tiene límites ni vergüenzas. Conservan y acarician los viejos cuadernos con un gesto satisfecho que ni siquiera puede compararse al del feliz propietario de una cuadra de campeones. Los coleccionistas tranquilos saben, en contrapartida, mantener una cierta serenidad y sólo se distinguen por el brillo especial e inconfundible de la mirada al distinguir el tebeo soñado o el fajo de ejemplares en la tiendo cuyo propietario ignora lo que posee. Son casi iguales a los anteriores, con la importante diferencia de que no serían capaces de hipotecar su patrimonio por un solo fascículo y mantienen una apariencia de normalidad que se rompe al hojear las viejas páginas, con un cariño que hubiera envidiado el mismo Proust al volver a recobrar los días de su infancia.

Resulta imposible, a veces, distinguir entre unas y otras categorías porque las barreras son fluctuantes y débiles. Críticos, coleccionistas y profesionales, son, muchas veces, las mismas personas, que pasan de una función a otra, con gran alegría y un mínimo de traumas. Yo he dicho muchas veces, y no me importa repetirme, que el coleccionista es un vicioso necesario, que debería ser inventado, en el caso improbable de que no hubiera llegado a existir. Sin estos coleccionistas, implacables acaparadores y celosos guardianes de sus tesoros, se hubieran perdido, de forma irremediable, muchos cientos o miles de publicaciones que no consiguieron recibir la gracia del almacenamiento oficial en las hemerotecas. Sin esos mismos coleccionistas no hubiera sido posible, tampoco, mantener una cierta veneración a determinados autores y obras que, de otra manera, habrían pasado inadvertidos. Esos mismos coleccionistas han permitido, asimismo, que el tránsito desde las edades oscuras hasta esta feliz (?) época se haya hecho sin demasiados quebrantos.

No quisiera regatearles los elogios, pero tampoco creo que deban representar a todos los aficionados o que ellos sean los únicos legitimados para poder opinar y establecer la normativa vigente a la que todos debemos someternos.

Hay muchas cosas en el cielo y en la tierra y, de la misma manera, existen muchas opiniones y preferencias que no pasan, obligadamente, por el coleccionismo. El arte de los *cómics* tiene muchas vertientes y no todas se someten al imperio del pasado. Es más, entre las muchas herejías de la era presente, ninguna es más peligrosa que esta admiración incondicional e irracional de lo que se hizo hace mucho, mucho tiempo.

Encastillarse en una memoria de lo que ya fue es una actitud comprensible, e incluso discupable, en personas concretas, pero podría convertirse, sin duda, una medida irracional y disparatada cuando se pretende imponer a todos. Una de las pocas ventajas que tiene este mundo del tebeo es la grandiosa libertad de lo que todavía no está sometido a dogmas e imposiciones forjadas por el devenir histórico. El coleccionista intenta, aunque no se lo confiese ni a él mismo, encuadrar todos los fenómenos en un culto reverente a las obras y autores antiguos. Aunque él mismo no sea consciente de ello, esa actitud le lleva a preferir a los dibujantes de otro tiempo sobre los actuales y a seleccionar obras que sólo tienen detrás el discutible mérito de haber sido producidas muchos años antes.

El coleccionismo es una actitud vital muy sencilla y fácil de comprender. Entre la aventura diaria que nos depara una sorpresa en cada esquina, con la inseguridad permanente ante lo desconocido, frente a lo que está por venir, parece preferible la garantía de que todo está aquilatado y comprobado, sin el menor error. La producción de hoy día es amplia, muy rica, con una variación sorprendente. Conocerla a fondo, sin reservas mentales, es, casi una obligación y su desconocimiento representa una gran pobreza mental. Nuestro tiempo no es un periodo de decadencia respecto al pasado, sino muy al contrario. Existe una línea evolutiva, un progreso cierto, y muy claro, en el arte del *cómic*, desde las tremendas obligaciones y limitaciones de las empresas editoriales y distribuidoras del comienzo, cuando el control y la exigencia eran la cara oculta de la rentabilidad a ultranza, hasta hoy mismo, donde hasta la rebeldía y la disidencia también tienen su precio en el mercado internacional de trabajo.

Hemos avanzado, de una forma espectacular, en sistemas de reproducción y en calidad de impresión. Hace unos años hubiera sido inimaginable emplear papel de buena calidad, con una fotomecánica cuidada y responsable para poder conservar hasta los más imperceptibles matices de los dibujos. Hoy, empieza a ser una exigencia elemental que se cumple hasta en las ediciones económicas. Por supuesto, que faltan muchas cosas y que tardarán años en cumplirse, si alguna vez se logran, pero, en el debe y el haber, hay más campo que nunca para la esperanza.

Haría falta sobrepasar el coleccionismo y el diletantismo e ir hacia una fruición todavía más honda y sensorial. Deberíamos todos, y yo el primero, intentar explorar las sendas nuevas y los productos arriesgados, que se sitúan más allá de los caminos trillados y sobados para encontrar las nuevas vías de lo que es, todavía, una experiencia y no llegará nunca a ser una fórmula acabada. Entre la repetición y el riesgo, tendríamos que exigir siempre este último, pero no basta decirlo, porque es preciso

apoyar las publicaciones que van más allá y se internan en tierra de nadie en lugar de limitarse a ofrecer, una vez y para siempre, lo que funcionó bien en otro momento histórico. El cambio también debe notarse, y de forma preferente, en estos campos, donde lo popular se codea con lo aristocrático y el producto de élite deja su sitio a las obras concebidas para grandes masas de lectores.

Coleccionar está bien y es necesario —aunque sólo el Estado, con garantías técnicas y científicas adecuadas, puede acometer esta gran empresa total— pero es más urgente y perentorio aprender a leer y valorar las obras de hoy mismo. Entre el pasado y el futuro está el difícil equilibrio que pocos logramos. Lo viejo y lo nuevo, la imposible conciliación de contrarios.

Todavía, en mi opinión, estamos a tiempo de superar esta dicotomía que nos relega a un solo juego. Creo que debemos potenciar la posibilidad de apreciar, simultáneamente, lo mejor de hoy y lo de ayer, sin olvidar lo novísimo, la realización más experimental, de última hora, que está abriendo, ya, los nuevos caminos.

Las cosas están todavía por hacer. El desafío de la hoja de papel, que será ocupada por los dibujos y los textos sigue estando ahí, delante de nosotros, pero la sucesión de dibujos coloreados, las mil experiencias inéditas de la línea y la mancha pueden adoptar mil apariencias que todavía ignoramos. Los ordenadores gráficos permitirán, sin duda, unas combinaciones inéditas, con la existencia de territorios nuevos, en los que la imagen estática se combinará, en mil formas, con las posibilidades del movimiento. Hoy ya sabemos que del dibujo del papel a la animación en una pantalla de televisión o a la proyección de diapositivas en cientos de superficies, sólo hay un paso. *Cómic, película, diaporama, programa audiovisual*, son términos parciales que empleamos, a falta de otros mejores, para designar a estas realidades, pero es muy posible que la tecnología nos ofrezca soluciones inesperadas donde se encontrarán, sin duda, todos a la vez. Los dibujos seriados recuperarán una autonomía increíble y una envidiable capacidad para combinarse entre sí, para constituir un verdadero sistema visual donde la separación entre fijo y móvil, estático o animado, ya no tendrá demasiado sentido porque habrá una continuidad clara entre todos los tipos posibles de imágenes.

Los aficionados antiguos jamás podremos desprendernos, pese a nuestros esfuerzos, de la debilidad que experimentamos hacia los viejos dibujos, simples, en blanco y negro, preparados y concebidos para su reproducción en el peor de los papeles posibles, ante el peligro de desaparecer entre la tinta y las fibras de paja, apenas transformada. En adelante, estas limitaciones no tendrán razón de ser porque los sistemas tecnológicos permitirán reproducir cualquier gráfico, de manera que sea indistinguible de la realidad.

Los *cómics* siguen siendo un espectáculo, una forma de distraer a la gente, de divertirla y aliviar la angustia de vivir. El paso al gran arte, la transformación de un trabajo destinado al consumo popular en un exquisito producto estético, no es fácil ni va a lograrse de la noche a la mañana. Hay, ya, muchos autores magníficos, pero de nada valdrá la gloria de las historias y de los dibujos, si no cambia, radicalmente, la actitud general. Muchos quisieran, probablemente, que jamás se llegue a dar ese paso, que los dibujos sobre el papel no pierdan su carácter popular y directo, que los trazos no cambien y que la historia permanezca siempre igual. El futuro dependerá, por supuesto, del número de los que se alineen en uno u otro lado. Pasado o porvenir, tradición o renovación; ahí va a estar el secreto de los cambios fundamentales.

LA ESCUELA DE LA LINEA CLARA (HERGE NO HA MUERTO)*

por JOAN NAVARRO

Efectivamente, puede confirmarse que, a pesar de haber sido publicado en numerosos medios de comunicación, Hergé no ha muerto. Acaba de cumplir los 75 o 76 y su salud no es muy boyante lo que hace suponer un desenlace no muy tardío. Actualmente intenta, desde hace 5 o 6 años, terminar un nuevo álbum en el cual es de suponer que la colaboración de Bob de Moor, ya muy notoria en los últimos títulos, será bastante importante.

Con respecto a Hergé ha existido siempre una pequeña aureola de misterio que ha envuelto la fecha de su nacimiento, sus primeros trabajos e incluso las fuentes de inspiración de la serie Tintin. Es más, este reciente rumor sobre la muerte de Hergé parece surgir de esta misteriosa gestación de Tintin. Quien realmente ha muerto estos días es Marcel Tulin, redactor del *Petit Vingtième,* revista donde fueron publicadas las primeras aventuras de Tintin. Este tal Tulin, según las confusas crónicas de aquella época, parece haber sugerido en su periódico la idea de crear un personaje que, siendo joven reportero, viajara acompañado de su perro por aquellos países que en cada momento estuvieran de actualidad. Tan escasa y poco fiable parcela de paternidad parece estar en la base de este cruce de noticias que ha llevado a algunos medios de comunicación a inaugurar con cierta precipitación la época de luto por Hergé.

Sin embargo Hergé se mantiene vivo no sólo por las aclaraciones que acabo de facilitar sino porque, además de ser el autor de Tintin, ha sabido crear toda una escuela, llamada a menudo franco-belga, escuela de Hergé y actualmente revitalizada bajo el nombre de escuela de la línea clara.

Aunque esta escuela arranca directamente de la creación de Tintin, cabría buscarle un antecedente en Zig et Puce, personajes surgidos de Alain Saint-Ogan y que alcanzaron un importante éxito en Francia en los años veinte.

El Loto Azul. Hergé.

* Esta conferencia fue solicitada a Joan Navarro por la organización de las Jornadas cuando, en pleno desarrollo de las mismas, se difundió la noticia de la muerte de Hergé. Concebida como un pequeño homenaje al autor de Tintin, dicha conferencia se llevó a cabo, a pesar del desmentido de la noticia. En el momento de la publicación de este libro la misma noticia ha saltado a los medios de comunicación pero esta vez sin posibilidad de desmentido. Conservamos sin embargo el subtítulo porque como Joan Navarro prueba, Hergé no ha muerto.

Pero pasemos a centrar el tema con algunos datos. Parece ser que Hergé nace el 22 de mayo de 1907. Su entrada en el cómic se hace ya a partir de principios de los años veinte con un personaje llamado Totor que consigue colocar a partir de 1925 en la publicación *Le vingtième siècle*. En 1928 este periódico crea un pequeño suplemento titulado *Le petit vingtième* al que Hergé pasa como redactor jefe.

Este es el momento en el que Hergé se replantea su personaje terminando por crear Tintin a quien manda en su primera aventura (1929) al país de los soviets, que en aquel momento estaba de máxima actualidad. Las primeras aventuras de Tintin tienen todas una vinculación directa con los problemas de la época. En 1931 aparece "Tintin en el Congo", también a caballo de un tema candente sobre todo si se tiene en cuenta que en este momento la difusión de Tintin se realizaba casi exclusivamente en Bélgica y el Congo era en aquellas fechas una colonia belga. A este título le sigue "Tintin en América" y en 1938, aprovechando los problemas en Oriente, ve la luz "El loto azul". La ocupación de Bélgica por los alemanes en la Segunda Guerra Mundial interrumpe la publicación de "Tintin en el país del oro negro", iniciándose a partir de este momento una desvinculación de las aventuras de Tintin de los problemas de actualidad e instalándose en el terreno de la aventura con implicaciones sociales menos evidentes.

Tintín en el Congo. Hergé.

Durante la Segunda Guerra Mundial se publican "El cangrejo de las pinzas de oro" en donde hace su aparición el capitán Haddock, "La estrella misteriosa", "El secreto del Unicornio" y "El tesoro de Rackham el Rojo". Terminada la guerra, Hergé vuelve a ocuparse de la aventura "En el país del oro negro".

A partir de este momento la aparición de cada álbum se hace más espaciada con un promedio de un álbum cada 3 o 4 años. Igualmente este momento es el inicio del auténtico arranque popular de Tintin, comenzando una escalada de difusión que le llevarán a esa cifra de venta de 50 millones de ejemplares que se estima ha alcanzado en la actualidad y que, parece ser, se incrementa en unos 4 millones cada año. Estos datos hablan por sí solos de la permanente actualidad y repercusión del fenómeno Tintin. Traducido hasta el momento en 24 lenguas, Hergé sigue acaparando expectativas. Recientemente acaba de comercializarse en Francia una vieja entrevista hecha a Hergé en 1976 por la televisión francesa con el inevitable título de "Moi, Tintin"; pues bien, prueba evidente de un interés que está muy lejos de apagarse, este video-cassette se ha agotado en unas cuatro semanas de permanencia en el mercado.

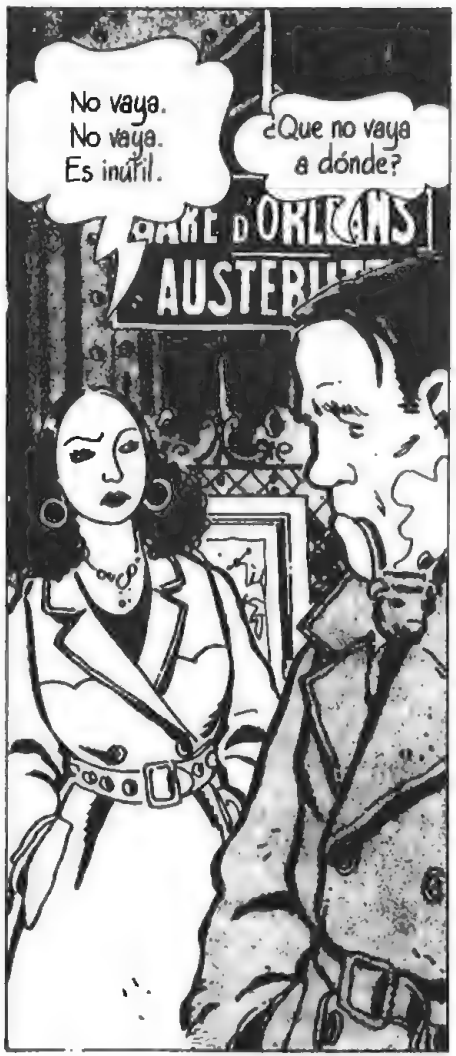
En lo que respecta a la aparición de la escuela Hergé, puede situarse también en el momento de la inmediata posguerra. El centro de irradiación que hace posible el asentamiento de tal escuela hay que situarlo

en la revista que, gravitando en torno a Hergé, llevará naturalmente el título de *Tintin*. Su primer número ve la luz el 26 de septiembre de 1946, año en el que también se publican una nueva aventura de Tintin titulada "El templo del sol", la primera aventura de Blake y Mortimer "El secreto del espadón" de E. P. Jacobs. Al mismo tiempo aparece "El rayo del misterio" aventura protagonizada por Jo, Zette y Jocko, otros personajes de Hergé. En el año 47-48 viene a incorporarse Jacques Martin con su personaje Alix y su álbum "Alix el intrépido". No tardará en llegar Vandersteen con los personajes Bob y Bobette y el álbum "El fantasma español". En 1950 aparece Bob de Moor, el último de los grandes dibujantes de la escuela franco-belga con su personaje Barelli y el álbum titulado "El enigmático míster Barelli".

Este grupo de autores se aglutina en torno a una estética y a unos contenidos fuertemente marcados. Por oposición a *Spirou*, la otra gran revista belga de cómic, las formas adoptadas por *Tintin* se mantienen fieles a una línea de temas y tratamientos mucho más definida, desprendiéndose de ella una impresión de homogeneidad. El asentamiento de esta publicación en la ciudad de Tournai con el apoyo de la editorial Casterman, van haciendo calar la consideración de este grupo de autores como escuela, también nombrada, por su ubicación, escuela de Tournai. Apoya esta consideración el evidente intercambio de opiniones, ayudas y colaboraciones que se establece en el equipo. En los álbumes de Tintin "Las siete bolas de cristal" y "El cetro de Ottokar", la mano de E. P. Jacobs es fácilmente distinguible y ya hemos aludido a la colaboración de Bob de Moor en los últimos trabajos de Hergé.

Todas las publicaciones de esta escuela, aunque sin duda consumidas también por un público adulto, estaban evidentemente dirigidas a un sector infantil y juvenil. Cuando a finales de los años sesenta y principios de los setenta el cómic europeo toma otros derroteros y empieza a levantar su punto de mira hacia un público más adulto, Hergé y su escuela pasan a un segundo plano. Se inicia un período de experimentación gráfica de la que la revista *Metal Hurlant* se convierte en el más representativo exponente. Los indiscutibles hallazgos de este período terminan saturando a un público deseoso de reencontrar en el cómic una narración bien estructurada, basada fundamentalmente en la aventura, de construcción lineal y planteamientos más clásicos. Estas nuevas expectativas despertadas en torno al cómic, hace que los autores vuelvan los ojos hacia los logros ya obtenidos en este terreno y empiecen a aprender y asimilar la lección de Hergé.

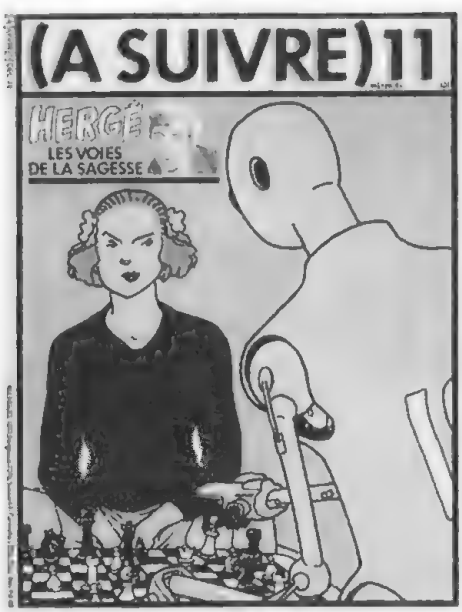
Desde mi punto de vista una pieza fundamental en estos nuevos planteamientos la encontramos en Tardi. Aunque aparentemente Adèle Blanc-Sec de Tardi tenga pocos puntos en común con Tintin de Hergé,



"Niebla en el puente de Tolbiac". Tardi-Malet. *Cairo* núm. 1.

puede decirse que ambos autores comparten unas preocupaciones básicas: cuidadosa ambientación muy documentada, su dosis de misterio y magia entremezclada con una intriga que sigue las pautas de una aventura policiaca y sobre todo el minucioso tratamiento de los personajes tanto protagonistas como secundarios, definidos con habilidad y economía de recursos tanto en su aspecto físico como en su forma de expresarse. Por otra parte Adèle Blanc-Sec constituye al igual que Tintin una saga en torno a la cual han aparecido ya 5 álbumes y que crea un mundo de ficción cerrado, consistente, con personajes que se pasean de aventura en aventura y que proporcionan esa impresión de universo cerrado y coherente.

Sin embargo estos planteamientos creativos de Tardi no pueden explicarse de forma aislada y no cabe duda que responden a unas demandas del mercado. Demandas que, tras algunos antecedentes se concretan en torno a la revista *(A Suivre)*. El mismo título de esta publicación *(Continuará)* pone de manifiesto esa voluntad de relanzar la aventura de larga inspiración distribuida en episodios. Hay un intento por parte de esta revista de emparentar con la novela y para ello prescinden de las dimensiones convencionales de 44 o 62 páginas ofreciendo una total libertad en este terreno que se traduce a veces con relatos que superan las 100 páginas. En esta revista igualmente se dejan de lado los afanes innovadores, recogiendo y utilizando, en función de sus propias necesidades, los recursos y posibilidades ya puestos a punto para toda una tradición dentro de este medio expresivo.



Portada de *(A Suivre)* núm. 11.

A partir de este momento y una vez que se van asentando estas tendencias, resulta un tanto difícil explicar la adopción de esa estética que justifica la denominación de escuela de la línea clara. Lo cierto es que procedentes de espacios creativos muy diferentes empiezan a surgir dibujantes cuyo evidente rasgo en común es la utilización de un estilo gráfico que les emparenta con la escuela franco-belga. En *Metal Hurlant* aparecen autores como Yves Chaland, Luc Cornillon, Serge Clerc o Dominique Hé algunos de los cuales ya desde sus primeros trabajos se instalan en la onda de influencia de Hergé mientras que otros se incorporan a ella tras una rápida evolución. Una buena parte de estos dibujantes matizan esta influencia con rasgos de la otra escuela belga, la de *Spirou* que suprime un tanto la rigidez del estilo Hergé. La adhesión a esta escuela de la línea clara es total en los trabajos de Goffin ("La red Madu") aparecido en *(A Suivre)* o en los de Floc'h ("El dossier Harding") publicado en *Pilote*. En estos casos la adopción de este estilo está impregnada de una nostalgia admirativa y tienen incluso un ingrediente de homenaje a la escuela cuyos tratamientos y temática adoptan fielmente.

Como puede desprenderse de esta rápida presentación la infiltración de esta línea creativa es bastante general y dentro del panorama editorial francés es detectable en todas las publicaciones salvo en *Fluide Glacial* que, dado su contenido evidentemente humorístico, se desmarca de este tipo de influencia.

A la hora de intentar una clasificación de todas estas tendencias creativas agrupadas en la actualidad bajo la denominación de escuela de la línea clara, desde un punto de vista personal, muy pocas resultan válidas como alternativa de evolución del cómic.

En un primer apartado situaría el cómic de corte infantil o juvenil publicado por las revistas *Tintin* y *Spirou* todavía hoy de gran incidencia e importancia. En ellas siguen publicando autores como Jacques Martin, Bob de Moor y otro muchos. Algunos más próximos a Franquin, otros a Tillieux y otros a Hergé, pero que únicamente perpetúan una fórmula que tiene ya 40 años de existencia y que está por lo tanto más anclada en el pasado que mirando hacia el futuro.

En un segundo apartado tendríamos la línea que podríamos llamar "revival" seguida fundamentalmente por Rivière, Floc'h y Goffin. Leerse alguna de sus obras como "El dossier Harding" o "La red Madú" es, en cierta manera, un divertimento. Es innegable en todos estos casos la importante documentación utilizada y los evidentes logros de ambientación. También puede detectarse por parte del guionista Rivière un intento de renovación temática incorporando la parapsicología o el teatro negro. Sin embargo es evidente que este tipo de trabajos buscan fundamentalmente la lagrimita emocionada del admirador incondicional de la escuela franco-belga y la hábil explotación de unas formas y contenidos ya consagrados.

Desde mi punto de vista, mayor interés presentar aquellos autores que han llegado a una estética de línea clara a través de su propia trayectoria personal. Si analizamos dibujantes como Yves Chaland, Luc Cornillon, Ted Benoît, Serge Clerc puede comprobarse fácilmente que, al contrario de lo que ocurría con los autores incluidos en el anterior apartado, no existe en ellos una voluntad deliberada de apoyar o de adoptar la estética franco-belga. Cada uno de ellos se ha forjado en revistas muy diversas, incluso algunos como Joost Swarte en Holanda, cultivando temas también muy dispares. Todos estos autores han confluido hacia un estilo con evidentes puntos en común a través de caminos diferentes cada uno de ellos. De estos autores llegados a este estilo creativo por sus propios medios y que, naturalmente, no termina aquí su evolución, es más verosímil esperar alternativas. Resulta igualmente significativo el hecho de que todos estos dibujantes son bastante jóvenes y particularmente inquietos e interesados por las otras formas expresivas y creativas

"Phil Perfect conoce a Sam Bronx". Serge Clerc. *Metal Hurlant* núm. 10.

"Destino Gris". Roger-Montesol. *Cairo* núm. 2.

de la época. Esto hace pensar que, de alguna manera, ha sido más la evolución de los tiempos que su amor por Hergé la que les ha llevado a utilizar esta estética. Con todo ello se prueba la conexión de estas fórmulas creativas con un contexto cultural más amplio y a partir de ahí, naturalmente, su vitalidad y vialidad.

No quisiera terminar sin aludir, aunque sólo sea brevemente, a la implantación e influencia de esta línea clara en España. Mardorell es sin duda el pionero en este terreno puesto que desde los años 50 lleva practicando en Cataluña este estilo franco-belga. Publicando a través de la revista *Cavall-Fort* y creando personajes como Pera Vidal, Mardorell sigue trabajando en la actualidad pero, dada su edad, será difícil que nos sorprenda con algo nuevo.

Dentro del panorama actual podríamos vincular a esta escuela a un dibujante como Roger. Junto con Montesol se ha propuesto en su álbum "Destino gris" seguir las pautas del modelo Tintin: el viaje, la aventura, documentación en el dibujo y todo ello desarrollado en 62 páginas. Pero aunque "Destino gris" obedece a una inteción de incorporarse a la línea clara, la estética de Roger le distancia un tanto de esta escuela. También "Operación Macbeth" de Scaramuix es un trabajo deliberadamente tratado en la línea franco-belga.

Así pues la escuela de la línea clara, identificable por un tratamiento gráfico muy definido, impregnada por una estética de los años 50, es sobre todo el retorno a un concepto de historieta clásico. La supresión de la experimentación gráfica como condicionante y el acatamiento, por medio de un trazo preciso y eficaz, de planteamientos más evidentemente narrativos estrechamente vinculados con la aventura. Sin embargo éste es un tema que, debido a su total actualidad y a su estrecha relación con los movimientos del momento, queda abierto a otras visiones o interpretaciones y sobre todo está sujeto a una evolución de la que cabe esperar sorpresas y que impide los veredictos definitivos.

BIBLIOGRAFIA

Esta bibliografía ha sido establecida por Antonio Altarriba.

BENOIT, T., *Vers la ligne claire*, Ed. Humanoides Associés, Paris, 1980.

CRAENHALS, G., *Les préjugés et stéréotypes raciaux dans les principales bandes dessinées belges.* Memoria de Comunicaciones Sociales, Universidad de Lovaina, 1970.

DALARUN, J., *Image de l'étranger et reflet de la vie internationale dans les aventures de Tintin et Milou*, Memoria en la U.E.R. de Historia, Paris I, 1973.

DE ESPAÑA, R., "Vacaciones en Syldavia" in *CAIRO* núm. 1. "Los amigos de Hergé" in *CAIRO* núm. 2.
FILIPPINI, H., "Tintin" in *Histoire de la bande dessinée d'expression française*, Ed. Serg, Ivry, 1972.
FRESNAULT-DERUELLE, P., *Tintin, bande dessinée: une approche sémiotique*, Tesina de Letras Modernas, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Tours, 1968.
GROENSTEEN, T., *Tardi*, Ed. Magic-strip, Bruselas, 1980.
GROUX, Francis, "Un aspect de l'oeuvre d'Hergé: rêves, délires et conscience" in *Ran-Tan-Plan* núm. 20.
HERMAN, B., *Sommaire des bandes dessinées parues dans l'hebdomadaire Tintin (édition française) de 1948 à 1960*, Memoria en la U.E.R. de Historia del Arte, Paris I, 1971.
JACOBS, E. P., *Un opéra de papier*, Ed. Gallimard, Paris, 1981.
LABESSE, P. D., *Hergé, étude bibliographique et littéraire*, Tesina defendida en la Sorbona, Paris, 1969.
LARMAN, A., *Histoire du journal Tintin*, Ed. Glenat, Grenoble, 1979.
LEBORGNE, A., *Alix, Lefranc... et Jacques Martin*, Ed. R.T.P., Bruselas, 1975.
LEGALLO, C., "Le secret de l'espadon" in *Phénix* núm. 43.
LEGUEBE, E., *Alain Saint-Ogan*, Ed. Serg, Ivry, 1975.
MARTENS, T., *Réalisme et schématisme dans les bandes dessinées hebdomadaires belges contemporaines (1945-1965)*, Memoria de licenciatura de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de Lovaine, 1966.
MORIN, E., "Tintin, héros d'une génération" in *La Nef* núm. 13, Paris, enero 1958.
RENARD, J. B., *Religieux, merveilleux et fantastique dans les journaux de bandes dessinées d'expression française destinés à la jeunesse (1944-1974)*, Tesis de Tercer Ciclo en Sociología, Universidad de Paris X, Nanterre, 1974.
RIVIERE, F., *L'école d'Hergé*, Ed. Glénat, Grenoble, 1976.
ROUSSEAU, N., "En attendant Haddock" in *Nouvel Observateur* núm. 790, enero 1980.
ROUTEAU, L., *Essai d'analyse sémiotique et sociocritique d'une bande dessinée contemporaine, cycle des "Blake et Mortimer" de E. P. Jacobs*, Tesina en la U.E.R. de Letras, Nantes, 1973.
– "Jacobs: narration, science-fiction" in *Communications* núm. 24, Ed. Seuil, Paris, 1976.
ROUX, A., "Alix l'intrépide: d'une hisoire sans histoires à l'ère du soupçon" in *Histoire et b.d.*, Ed. Promo-Durance, La Roque, 1979.
SADOUL, N., *Tintin et moi. Entretiens avec Hergé*, Ed. Casterman, Paris-Tournai, 1975.
"Bob et Bobette de W. Vandersteen" in *Phénix* núm. 30.
SERRES, M., *Les bijoux distraits ou la cantatrice sauve*, Ed. Minuit, Paris, 1975.
STOLLER, C., *L'univers politique de Tintin*, Memoria en el Instituto de Estudios Políticos de Estrasburgo, 1966.
TOUSSAINT, B., *Essai de sémiotique appliquée à un certain type d'images: Le mystère de la grande pyramide d'E.P. Jacobs*, Tesis de Tercer Ciclo preparada en el E.P.H.E., defendida en la Universidad de Paris X, 1973.
TRAMSON, S., "Le merveilleux aux écoutes du réel. L'historicité scientifique dans la saga jacobsienne" in *Histoire et b.d.*, Ed. Promo-Durance, La Roque, 1979.
VANDROMME, P., *Le monde de Tintin*, Ed. Gallimard, Paris, 1959.
VAN HERPE, H., *Contenu politique des albums de Tintin*, D.E.S. de Ciencias Económicas, Lille, 1968.
– "Les idées politiques de Tintin" in *Revue politique et parlementaire* núm. 72, junio 1970.

VARIOS AUTORES:
- *A la rencontre de Jacques Tardi*, Bedésup, Marsella, 1982.
- *B.D. 78. Annuaire de la bande dessinée dans la communauté française de Belgique*, Ed. Ministère de la Culture Française, Bruselas, 1978.
- *BEDESUP* núm. 10 spécial Tardi.
- *FALATOFF* núm. 10, spécial Jacques Martin.
- *HAGA* núm. 16-17, spécial Hergé.
- *Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique*, Ed. Glenat, Grenoble, 1979.
- *Introduction à la b.d. belge*, Publicado para la exposición "La b.d. en Belgique", celebrada en la "Bibliothèque Albert I", Bruselas, 1968.
- *Le musée imaginaire de Tintin*, Ed. Castermann, Paris-Tournai, 1981.
- *SCTROUMPFANZINE* núm. 16, entrevista con Floc'h.
  SCHTROUMPF. LES CAHIERS DE LA BANDE DESSINEE. Ed. Glenat, núm. 14-15, Hergé; núm. 20, Jacques Martin; núm 30, E. P. Jacobs; núm. 51, Vandersteen.
- *TONIC* núm. 3, entrevista con Tardi; núm. 5, entrevista con Floc'h-Rivière.
- *Trente ans de bandes dessinées: E. P. Jacobs*, Ed. C. Littaye, Paris 1973.
- *VAMPYR* núm. 1, spécial Serge Clerc.

Esta bibliografía se ha confeccionado en función de los autores y de las escuelas citadas por Joan Navarro en el artículo que precede. Siendo en el momento presente un tema de particular actualidad, se pretende con esta lista proporcionar una idea del interés despertado por este sector creativo y, obviamente, un instrumento de consulta. En la elaboración de la presente bibliografía se han tenido en cuenta únicamente los libros, artículos y dossiers aparecidos, dejando de lado reseñas, entrevistas, comentarios de prensa cuyas aportaciones al tema no son esenciales y que, dado su gran número, harían imposible la recensión.

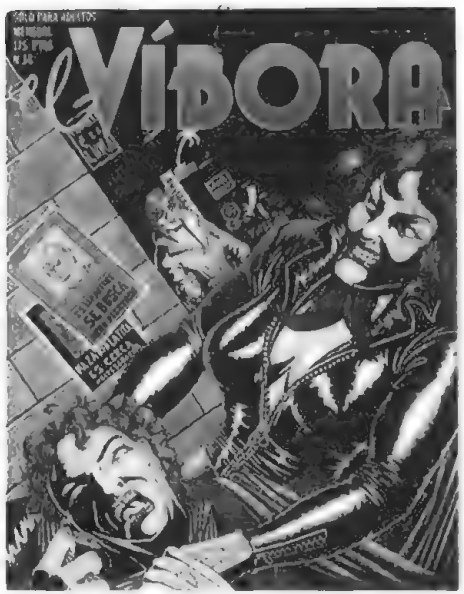
EL COMIC MARGINAL

por ONLIYU*

Me he apuntado a dar una charla sobre el cómic marginal, el título es: *El Cómic Marginal.* Me he apuntado hace un cuarto de hora porque a fin de cuentas estoy en Zaragoza invitado desde hace un día y todavía para otro, y de alguna manera tenía que justificar el estar aquí. Como ni sé dibujar ni puedo hacer originales, ni tampoco puedo decidir cosas editoriales, voy a hablar más o menos de lo que creo que sé: Cómic Marginal. En principio a mí me parece que es un poco cínico por mi parte el hablar del cómic marginal en representación o de alguna manera condicionado por el hecho de que trabajo en una revista que de marginal no tiene nada dentro del mercado editorial del cómic. Es bastante curioso el hecho de que espontáneamente a los organizadores (Antonio), se les haya ocurrido titular esto *El Cómic Marginal.* Pero es que es bastante curioso no sólo el hecho de que a Antonio se le haya ocurrido titular esta charla así, sino que, en general, para el mercado, la industria, para todo el asuntillo del cómic o como se quiera llamar, resulta que lo del *Víbora* es una especie de marginalidad, punto de referencia a favor o en contra o cuestiones de este tipo.

En España, desde hace dos o tres años a la gente le parece que el cómic es una cosa muy mona, que se vende, que es cultura, a la vez es una cosa así como marginal pero ya dentro de la cultura *gorda.* Incluso los de aquí del Ayuntamiento hacen unas Jornadas sobre el cómic: esto hace cinco o seis años era una cosa bastante impensable.

Pienso que el cómic tiene sus alegrías y sus padeceres, ahora está en el tiempo de las alegrías. Hasta parece que ser dibujante de tebeos no es una cosa desastrosa respecto a ser escritor. Un ejemplo bien flagrante de que antes era vergonzante es que, el mejor guionista de tebeos que durante décadas funcionó en España, Víctor Mora, guionista del Capitán Trueno, jamás aceptó ser guionista de tebeos de lista y los guiones los firmaba Víctor Alcázar –pseudónimo por otra parte un poco retumbante–. Sin embargo ahora resulta que el cómic es cultura ¡mírale! ¡angelito de Dios! Y entonces esto crea mercado, crea industria y crea un mogollón de cosas. Por aquí y por allá funciona. En cuanto se da la voz de alarma, a la voz de *¡fuego!,* los vecinos acuden y funcionan editoriales, funcionan iniciativas...



Portada de *El Víbora* núm. 34. Nazario.

* En este texto y siguiendo las indicaciones del propio Onliyú se ha respetado el contenido de la conferencia tal y como fue pronunciado.

Yo lo que sé es que hace unos ocho o diez años unos tipos absolutamente chalaos y bastante despistados, que además yo que soy universitario y tengo una carrera despreciaba un poquito, dibujaban cositas y se las pasaban y se preguntaban. Estos chicos que ahora son famosos: Nazario, Mediavilla, Max, el Martín y toda esta pandilla se hacían tebeínes y fulguraban por las Ramblas barcelonesas. Tenían un amiguete que era el Sisa que era un poco más famoso que ellos porque la música ya se sabía que era más cultural que el cómic. Vaya, que entonces no colaba nada eso de hacer tebeos; entonces sí que eran unos chicos marginales y apañaditos. Y ellos, angelitos de ellos, qué iban a contar más que lo que sabían; cada uno claro, sea cultural o no la cosa, cuenta lo que sabe: el Ulises de Joyce es lo que sabía el Joyce. El proceso artístico que se llevaban era de elaboración de esto. En plan cutre y en plan fino la panda, en general, contaba lo que sabía y resulta que había una manera de contarlo después de haber intentado otras que, en cada caso particular iban desde la guitarra flamenca hasta la literatura, funcionaban y parece ser que era el mejor medio de los posibles para contar lo que sabían: los cómics. Medio bastante natural en la gente que le gusta dibujar en pupitres mientras el maestro ejerce la clase. El padre *lo que fuera* daba religión y tu estabas en el último pupitre, dibujabas tus cositas y a la vez leías tebeos. A mí me parece que el asunto fue bastante fulgurante, bastante estruendoso para el personal este que dibujaba chorraditas hace diez años, comprobar que con estas cosas que se dibujaban en el pupitre en la última fila se podían contar historias. Que los tebeos aquellos que uno dejó de lado cuando tenía 14 años y empezó a ser mayor (aquí viene lo del underground americano) había señores americanos –esto fue hace diez o doce años– que estas puñetitas que hacías tú en la última fila iban ellos y no sólo seguían haciéndolas sino que además las publicaban. El descubrimiento de los undergrounds americanos, Shelton, Crumb, Wilson y pandilla, al personal de por aquí, cuando tenían unos 20 añitos más o menos apañados, le pareció una virguería. Yo pienso, después de hablar hace diez años en los bares con esta gente, que, más que la técnica por el susto de que ¡jolín! nuestras perrerías son utilizables. Así que estos chicos se emocionaron tanto al ver los underground americanos estos que, dijeron *bueno, pues hacemos una cosa parecida.*

"Ansiedad" *(El Víbora,* núm. 34). Pons.

¡Bah! es muy problemático cuando uno es jovencito saber si la gente que te gusta te gusta por lo mayor que es, por lo bien que dibuja, por simpática, por el dinero que tiene o por el mogollón de cosas que sean. En cualquier caso y cuando por el cómic nadie hubiera dado medio chavo, pues estos chicos se pusieron a hacerlo. Existieron y al cabo de una porrada de años han dado como fruto todos estos productos actuales elaborados y requete elaborados. Porque, si a alguien le gusta dibujar, contar

cosas, hacer música, etc. en su majín y, aunque no lo diga porque tenga una especie de modestia impepinable al decirlo, elabora una técnica.

Yo pienso que el que esto tenga unos niveles de marginalidad viene tanto por el hecho de los inicios y de la trayectoria antes citados como por la explosión del cómic —que a mí me parece que esto es muy poco discernible, muy poco controlable a partir de los mecanismos internos de la industria o del arte del cómic—. Decía al principio que es un poco cínico el que yo esté hablando aquí del cómic marginal porque en estos momentos de marginalidad nada pero, por otro lado dentro del cómic esta tendencia parece ser heterodoxa. La heterodoxia de todo esto le viene al adscribirlo a una cierta temática que parece ser que es droga, sexo, violencia y todo eso, y también a una espcie de iconoclastia respecto a cómo hay que ser. En cuanto a la temática de droga, sexo, violencia y lo demás, es curioso, porque no ha sido una cosa pactada, ni hablada, ni en coproducción, sino procedente de los años heroicos. Si de algo servía el cómic hace cinco o seis años era para contar de una manera libre por lo barata porque a fin de cuentas un cómic en plan chapuzas editarlo era una cosa baratita— y, además, lleno de posibilidades expresivas para contar las peculiaridades de cada uno, cosa que por otro lado creo que está en la mejor tradición de la cultura clásica. Que en estos momentos se hable más de sexo, de violencia, de drogas, de cositas de estas, no viene dado más que porque el mogollón real funciona así, si no todos encantados de hablar de florecitas.

Los chicos estos de los que hablo y entre los cuales me incluyo, no muy eruditos porque tienen mala memoria y quien más quien menos va de alcohólico por la vida o de curritos hacen sus mejores esfuerzos para tener una cultura apañadita en lo del cómic. Por ejemplo, yo me acuerdo que los primeros años de todo esto, la emoción ante el cómic americano era gordísima hasta que a alguien se le fue ocurriendo el que no era sólo el cómic underground americano eran Coll, el Sanchís, Vázquez por ejemplo, etc. Yo sé que la deuda de Nazario o de Mariscal respecto a Vázquez era mucho más gorda que la que pueden tener respecto a Crumb.

En un primer momento el tipo de aprendizaje del cómic que tuvo aquí todo el personal este, era una cosa muy visceral, muy éticamente aceptable pero, artísticamente reprobable. Si un día no ligas pues vas por la noche y dibujas que no ligas. Contar las cosas que a uno le vienen más cercanas. En todo esto ha habido posteriormente una suerte de elaboración que ha propiciado la lejanía temática; para mí por ejemplo el contar una historia, y ahora sí que ya hablo de mí, exige dos cosas: una autenticidad en el tipo de historia que cuento (lo de Flaubert cuando decía que Mme. Bovary era él), y por otro lado una sofistificación lo suficientemente gorda como para que el público lector le sea cercana y agradecida. La sofistificación esta viene en el ropaje con el que se arrope esta historia,

"El Amigo Americano" *(El Víbora,* núm. 34). G., M. y Carulla.

puede ser con sexotismos, lo que le pasa al vecino de al lado o a los marcianos que vienen. De hecho si para mí todo esto que se agrupa como cómic marginal tiene una buena virtud es la de intentar que todo este ropaje no oculte la autenticidad de la historia. El hecho de emplear la aventura como descubrimiento de cosas exóticas, los barquitos, los mares del sur y todo lo demás en Stevenson tiene todo el sentido del mundo porque Stevenson habla de barquitos, le salían los barquitos, pues nada barquitos y lo que haga falta. Si se pierde la autenticidad del trabajo personal y de alguna manera la proyección de uno en lo que cuenta o en lo que dibuja, para mí la cosa se enfría y se vuelve en lo que se llama pedantería. Yo no sé muy bien si toda esta gente del cómic marginal —mis amigos— son auténticos o no, sé que la pelea esta del contar cosas que más o menos afectan a uno es cotidiana y además es para mí una de las constantes o de las afirmaciones en la propia obra. Los resultados de todo ello son evidentemente discutibles pero está claro que la ideología o la idiosincrasia que forma todo esto va de mucho más que de adscripción a escuelas de feísmo, de hermosura, de alegría, de optimismo, de rompe y rasga. La pelea cotidiana de cada uno viene informada, por lo menos en las cosas que conozco, por el intento repetido y a la vez, se supone, que —si hay un resultado— mejorado, de sacar a la luz con toda la lejanía posible, con todo el oficio posible (cuanto más mejor) los propios problemas que no es que sean propios sino que son del personal ambiental, de los mortales más o menos cercanos.

Todo esto era una declaración de principios, ahora que ya está hecha cuento historia. Por ejemplo esta mañana me hablaban de lo del extra del Golpe (23 F), ese extra es un ejemplo claro de lo que acabo de decir. La gente tenía una rabia por ahí puesta y se hizo. Yo no sé si esta manera de hacer el cómic es buena o mala pero así hemos conseguido una especie de fiabilidad con la gente que nos lee (en el *Víbora).* Sé que esto es un problema, que el hecho de estar contando cosas que al personal le afectan hace que haya un amago de identificación entre el lector y lo que le cuentan. Pero esto igual le puede pasar al Ramoncín de Vallecas y, no tiene que ver nada con la calidad de lo que hacemos... Podría decir que no somos una purria, que somos muy buenos pero mi opinión tiene muy poco valor al respecto pues soy juez y parte.

Nunca es demasiado el énfasis en decir que nosotros jamás de los jamases hemos tenido ninguna intención y ningunas ganas de considerarnos marginales, underground, ni nada de nada. Si nosotros hemos sido marginales es porque se nos ha hecho marginales. Hace unos años los chicos estos se autoeditaban sus propias producciones, hasta que conseguimos algún chalao que nos editó —cosa que vino sobre la marcha—. El que ahora a partir de un éxito comercial se nos estén planteando otros problemas

distintos a los de cuando no existía todo esto, es una cosa para nosotros bastante accesoria. Más o menos el mismo tipo de vida y el mismo rollete funciona tanto antes como ahora, el asunto es que ahora te puedes tomar un gin-tónic en vez de una cervecita, aproximadamente va por ahí lo cosa.

Evidentemente en las historias de Gallardo y Mediavilla, de Nazario, o de Max, uno de los incentivos, aparte de la calidad gráfica, es la cercanía esta que es una de las claves del éxito pero no es una cercanía buscada, ni la cotidianeidad ni la adecuación de la cotidianeidad es una profesión de fe. Para mí, Nazario se elabora a sí mismo tanto en las historias de los travestís de las Ramblas como en la historia de Salomé. El hecho de la cotidianeidad que es un valor a fin de cuentas comercial, es una cosa que no afecta para nada a los intereses creativos de hacer bien las cosas. Por ejemplo el álbum *la Noche de Siempre* de Ramón of Spain y Montesol a mí me parece un álbum que se ha logrado porque por la noche, cuando estoy en la cama me digo: *¡mecachis en la mar! sale éste y sale el otro, y esto es esto y lo otro es lo otro y, date cuenta que, si no a mí, al vecino puede que le haya pasado o si no pues casi casi, etc...* De esta manera creo que lo ve mucha gente y se siente identificada con las historias de Gallardo y Mediavilla que reconoce Madrid, que reconoce el Rastro, Barcelona las cositas, etc. Yo no sé hasta qué punto el que en algunas historias te reconozcas o reconozcas cositas y te de gusto o placer como lector, es argumento para la calidad estética de estas cosas, o si no tiene que ver o si es un argumento contra la calidad; eso no lo tengo muy claro y además me parece que es insignificante respecto a lo bueno o a lo malo que en ella se cuenta. A mí me parece que el cómic como tal es una manera (esto lo decía Mediavilla de una manera muy contundente en una entrevista que le hizo para Tenerife el Darias. Le preguntaban qué tiene que tener un buen guionista de cómic, y el chico decía: la única cualidad es la de no aburrir al personal) de hacer placentera o que resulta placentera. Esta obligación creo que es por igual para cualquier otro tipo de actividad bien que seas violinista o bien que estés haciendo el amor. Al lector le puedes entretener bien porque la historia que cuentas es una maravilla y está enganchadísimo y en la página siguiente se queda colgado y además apoyado en un dibujo precioso, o bien porque sólo el dibujo precioso te llega mientras que la historia en cuestión es una chapucilla. Entretener es una cosa rarita porque, por un lado es muy superficial y muy frívolo. Ya no sirve contar tus neuras personales, aunque no las puedes dejar de contar nunca en la historia o en el dibujo. Nosotros allá en la redacción tenemos un ejemplo claro de exageración de los problemas personales que es D. Antonio Calonge. Calonge es un gran dibujante cuando consigue tener lo suficientemente distanciados sus problemas. No hace historias en las que pasan muchas cosas porque a él no le pasan muchas cosas y porque, de alguna

"Las amigas de Lilian". *(El Víbora,* núm 34). Max.

manera, aunque a él le pasen muchas cosas no sabría contarlas. Se vuelca en el dibujo y entonces puede hacer dos páginas del paso de unos señores en un semáforo, en el que vuelca la historia y la mete en el dibujo. Evidentemente ninguno de los personajes que salen en las dos páginas del cruce de peatones es él, ni él quizás haya tenido nunca muchísima angustia por cruzar un semáforo pero, lo hace y está bien.

¡Ah! ¡hum!

(Aplausos). —¿No me preguntáis nada?

¡Ah! por cierto, lo que he dicho antes que no está inscrito en ninguna temática, ni a ninguna línea estilística concreta creo que es bastante serio. Es decir entre Calonge, Nazario, o el Gallardo-Mediavilla o el Mariscal hay muy pocas afinidades estilísticas, sin embargo si algo le une de alguna manera (aunque no como una piña) es entenderse. Por ejemplo no hay cosas más antitéticas que la obra del Mariscal y la obra del Nazario pero, la apreciación mutua que se tienen es bastante gorda. Al no haber una línea clara de arreglo común lo que une son... ¡lo que une son los bares, macho!

COMIC Y CINE DE ANIMACION

por Manuel PALACIO
Emilio DE LA ROSA

El cine de animación en España está infradesarrollado. Un infradesarrollo que parte de las bases comunes al del cine "tout-court", pero que sin embargo se extiende a cimientos más profundos.

Como ya hemos escrito en otro sitio *(Cine de animación,* Aula de Cine de la Universidad Complutense de Madrid y Filmoteca de Zaragoza. 1982) el cine de animación en España tiene todas las características de un subgénero: falta de continuidad en la producción, carencia de estructuras de distribución y exhibición, ningún apoyo de la televisión o de las instituciones públicas, despreocupación de la industria publicitaria, etc. Y no hay que olvidar que la televisión o la industria publicitaria constituyen el principal sostenedor de este tipo de cine en los países europeos-occidentales. Jordi Amorós en una reciente entrevista *(El País,* 7-3-83) se "sorprende" de algunas paradojas como que en la serie del *Naranjito* la participación española se redujera a un minúsculo gráfico, o que en la de los *Mosqueperros* la colaboración española realmente se limitase tan sólo a las voces. No hay pues porque extrañarse que España, que resulta ser un país especialmente prolífico en lo que a festivales, semanas, certámenes, de cine, etc., se refiere no haya ninguno, no ya que esté especializado en cine de animación sino tan sólo, que permita una intensiva puesta al día informativa sobre la materia.

Sin embargo en el cine de animación existe una diferencia notable a la hora de la comparación con otros posibles "subgéneros" cinematográficos españoles. Nos referimos al hecho que nuestro país siempre ha contado con una gran tradición de dibujantes de cómics que de alguna manera podría haber posibilitado una continuidad en la producción. No hay que olvidar que la veta del cómic constituye usualmente el primer paso para la constitución de unos hábitos visuales en el espectador, ya que éste resulta más fácilmente conquistable a partir de unos personajes que le pueden resultar reconocibles y que en muchos casos gozan con anterioridad de popularidad.

Mortadelo y Filemón llevada a la pantalla por Rafael Vara puede ser un ejemplo de lo anterior.

Pero, como en todo sector contagiado de malditismo, en el cine de animación español existen autores notables y obras importantes que no han sobrepasado la línea del reconocimiento público: Gabriel Blanco, Robert Balser, en *Homenaje a Tarzán* de Rafael Ruiz Balerdi, *Ere erera baleibu icik subua arauren...* de José Antonio Sistiaga, etc.

Sobrepasando el nivel puramente artesanal pero sin llegar al industrial encontramos el trabajo del estudio Equip.

El dibujante Jordi Amorós es el cabeza visible de los Estudios Equip pero, en realidad Equip es un grupo que se autodefine como creación colectiva cuyos trabajos son firmados por uno de sus miembros —el realizador según la división de trabajo—.

La ficha técnica de *Gu-gú* puede sernos útil: *Animación:* Toni Torrenteras, Rosa María A. Ballester, Josep Jorma, Marta Moragas, Enric Ventura, Aida A. Figueres; *Coordinación:* Lola Fernández; *Jefe de Producción:* Joan L. Amorós; *Director de Animación:* Víctor Luna; *Guión y Dirección:* Jordi Amorós.

En cualquier caso, e independientemente de obtusos problemas autoriles, lo que no cabe duda es que el trabajo de Equip resulta modélico en la tundra española de la animación. Y es modélica porque en los últimos años, subsistiendo a base de los trabajos publicitarios, han podido abordar diversos proyectos que cubren un amplio campo del espectador del cómic español. En primer lugar el aspecto satírico con el largometraje de Jordi Amorós: *Historias de amor y masacre;* en segundo lugar el personaje de tebeo dirigido supuestamente a un público infantil: *Gu-gú;* y en tercer lugar la tira política de Peridis emitida por TVE en la noche de las últimas elecciones municipales.

Veámoslo por partes.

Como es sabido la revista satírica *El Papus* aparece en 1973 y puede encuadrarse en la renovación del cómic español que se produce por esos años una vez agotada ya definitivamente la vida del tebeo humorístico. Editada por Ediciones Amaika *El Papus* es lo suficientemente conocida para no detenernos en sus características.

Amaika decide producir una película de animación y para ello, además de dibujantes de la casa como Oscar, Fer, Ja o Ivá echa mano de tres de las firmas más importantes, en aquellos momentos —1975—, del humor gráfico español: Gila, Chumy-Chumez y Perich.

El método de funcionamiento fue dar completa libertad a los dibujos en el tratamiento de la historia y en desarrollo del guión. Una vez terminada la película se monta como si de un largometraje de *sketches* se tratara. Sin embargo en algún caso el film se ha troceado y presentado por

separado. Uno de estos *sketch*, concretamente el de Ivá: *Hace un porrao de años o más* obtuvo en 1978 un premio en el Festival de Zagreb.

Historias de amor y masacre fue estrenada en malas condiciones y fue un fracaso de taquilla. Como anécdota puede citarse el hecho que durante su exhibición en La Coruña la ultraderecha puso una bomba en el cine donde se proyectaba.

La película gira sobre los mismos esquemas que la revista: sexo, política, denuncia social, violencia, crueldad, etc. Así pues si es un caso atípico el realizar en nuestro país un largometraje de dibujos animados que vaya dirigido a los adultos, lo es más este film, ya que no va dirigido a la totalidad de los adultos sino a un sector cultural muy determinado.

El primer *sketch* es el de Oscar: *Amor Sueco*. Episodio de unos 13 minutos de duración en el que el dibujante utiliza como personaje a un hombre —Rafael Lailla— extraído del lumpen, albañil en invierno, ligón de playa en verano. Oscar anima tan sólo a los personajes principales dejando inmóvil los fondos. Esta sencillez de la construcción no perjudica la narración que se basa en el humor grueso sobre el sexo. Lleno de lugares comunes y tópicos, —Chamergo andaluz y sueca— Oscar busca la complicidad o al menos la comprensión del espectador para las actuaciones de su personaje haciéndole mirar directamente a cámara en momentos clave. Al final la historia se dispara hacia el humor negro (versus sexo, claro).

Historias de amor y masacre,
de Jordi Amorós. Sketch: "En tiempos de las ataduras", de Fer.

Historias de amor y masacre, de Jordi Amorós. Sketch: "Pasión siega", de Jordi Amorós.

El *sketch* de Fer es bastante más corto, apenas llega a 6 minutos *En Tiempos... de las ataduras*. Al igual que sus trabajos para la revista aparece el paisaje con el castillo medieval. Hay una acronía utilizando la Edad Media para hacer una feroz sátira sobre el franquismo (no olvidar que el año de realización del film es 1976) y sus últimos tiempos con referencia a temas muy concretos: las ejecuciones de septiembre del 75, la muerte por la policía del joven que pintaba *Pan Trab...* En ningún momento Fer se plantea la historia como algo cómico sino de una manera tétrica, sin concesiones, su anticlericalismo es más que notable, insistente.

Jordi Amorós –Ja– firma la película entera y un episodio concreto –*Pasión Siega*– de unos 13 minutos de duración. Ja, como se sabe, es uno de los autores más prolíficos del *Papus*. Su personaje más conocido, mil veces censurado, es *Sor Angustia de la Cruz* en el que se inspira vagamente para su *sketch*. Una historia de amor imposible entre un viejo, que descansa en el *Achilo*, –escenario de Sor Angustias– que está ciego, con tranqueotomía, enfermo de Parkinson, con un diente postizo y una gorda, sorda y sádica. Toda la historia es un continuo gag negro hecho con trazo bastante grueso, lo que contrasta con la utilización de flou y cámara lenta (elementos por otra parte inevitables en cualquier historia

de amor). La última escena sintetiza toda la película, el viejo decide suicidarse a la salida del Achilo, sin embargo lleva consigo unos clavos que van a posibilitar que el coche que le atropelle a su vez se estrelle. El viejo muere riéndose.

Desmarcado de la línea dura de los dibujantes de la revista Chumi-Chumez reflexiona sobre un matrimonio de mediana edad. Redundante en sus chistes, animación flojita, su episodio es probablemente el menos interesante del film.

El *sketch* de Gila, *La Medalla* tiene una duración de 14 minutos. Al igual que en sus actuaciones en público o chistes, esta historia gira alrededor de la serie llamada "una de guerra". Gila, según su estilo, desdramatiza con humor negro el hecho mismo de la existencia de la guerra. Con diálogos feroces y crípticos sobre la sociedad, sobre el ejército, sobre el hombre y la mujer, Gila compone un sanguinolento y tétrico poema antimilitarista.

El último *sketch* del film es el de Ivá, *Hace un porrao de años o más.* Como se ha dicho este episodio fue premiado en el Festival de Zagreb, con una duración muy cercana a los 20 minutos es muy probablemente el más trabajado. Con una visión simitar al resto de dibujantes del *Papus* sobre el sexo, la violencia, o la política. Ivá trabaja en imágenes alegóricas; estructura el análisis de una organización social como opuesta a otra, los métodos represivos utilizados por el poder tanto exteriormente como interiorizados por la población —la escena de la delación resulta especialmente significativa— a diferencia de Fer, en la denuncia social se entrevé un final optimista con la huida de los opresores ante el clamor popular.

Todas las historietas están entrelazadas por chistes de Perich que independientemente de su calidad no aportan nada a la película. Al igual que *El Papus* el film mantiene la misma militancia cáustica. La misma presentación —realizada con imagen real— tiene una estética muy similar que la papunovela. Es una sátira de las películas de Walt Disney, trabaja pues sobre imágenes existentes con anterioridad para destrozarlas. La Campanilla disneyana es sustituida por una hada rolliza y provocadora. Disney es sustituido por un dibujante, en camiseta roja sin hombreras que imita la voz hueca de los doblajes sudamericanos de telefilms.

Al igual que Picha en Bélgica la trasposición de la historieta satírica al cine se hace con toda la dureza del dibujo, sin ningún tipo de escamoteo. Como hemos comentado la animación durante toda la película es sencilla pero eficaz. Nada hay de americano, sólo salen los personajes necesarios; fondos sencillos, repetición de planos. Película correcta y única en el panorama del cine de animación en España.

El segundo ejemplo de la estructura de cómic-revista/cine en la que trabaja el Estudio Equip y no tan sólo Jordi Amorós es *Gu-gú*. Basado en el *Angelito* de M. Vázquez que apareció originalmente en el Tiovivo en 1964 y que en cierta manera continúa la tradición de niños malos de los tebeos españoles; el *Angelito* de Vázquez es un malo, remalo que siempre triunfa. Es cierto que en el transcurso de los años, quizás por problemas de censura, el personaje va perdiendo crueldad y perversión para acabar transformando en un niño totalmente descafeinado que choca con un mundo de fantasía.

La idea de realizar una serie sobre Angelito proviene de Equip que se pone en contacto con B.R.B., en aquellos momentos la empresa que capitalizaba las series de TVE. Una vez realizado el programa piloto los contactos se rompen y Equip tiene que modificar el proyecto original. Se eliminan las canciones y algunos textos presentes en la versión inglesa –de muy difícil acceso en la actualidad– que habrían tenido sentido en una serie pero no en un cortometraje que no necesita recurrir al recuerdo de una sintonía. La versión original catalana –única que hoy día se puede ver– recibió un premio por la Generalitat, pero ésta no tuvo interés –así como tampoco TVE– en abordar el proyecto de la serie.

El guión, al igual que los dibujos está hecho por Vázquez con la colaboración de miembros del Equip.

Gu-gú sufre un cambio radical con respecto al primer angelito.

Angelito	*Gu-gú*
2 dientes	1 diente
varios pelos	1 pelo
cara de malo	cara de bueno/coloretes en los mofletes
no tiene madre	tiene madre

Gu-gú no es un niño malo sino que es un desfacedor de entuertos, que va por el mundo intentando arreglar injusticias. En este caso los desvaríos de un genio loco que en el primer y único capítulo pretende contaminar el mundo. *Gu-gú* se mueve en un mundo maniqueo de malos estereotipados, influido por el tipo de personajes dominantes en TVE. Abandonado de toda referencia realista, el medio edulcora el guión como el personaje hasta convertirlo en un ecologista poético.

Con un tratamiento muy similar a las series americanas, el cortometraje comienza con un plano que nos muestra cómo *Gu-gú* es tapado por su madre (a la que no se la ve la cabeza) dispuesto ya a dormir (piénsese en los planos de detalle que se ven en las series de Tom y Jerry) y termina con la madre haciéndole una visita para confirmar que todo está en regla.

Historieta de "Angelito",
de Manuel Vázquez, en *Superpulgarcito*,
1982.

Entre ambos fragmentos *Gu-gú* se ha escapado, ha dado una vuelta por el mundo y ha solucionado el grave problema de la contaminación.

Como ocurre en la mayor parte de las series el mundo geográfico que le rodea es ilocalizable para ganar universalidad perdiendo lógicamente costumbrismo.

Por último el Estudio Equip ha realizado un trabajo de trasposición de las tiras políticas de Peridis a la imagen en movimiento. Estos trabajos fueron emitidos por TVE en el programa especial de la noche de las elecciones, 8-5-83).

La animación es sencillísima y sin mucho interés. El método de trabajo igual que el que se siguió con los chistes de Perich en *Historias de amor y masacre*. En este caso Peridis envió a Equip los dibujos de los personajes y el texto limitándose Equip a la realización técnica.

LA UNICA VANGUARDIA BUENA ES LA VANGUARDIA MUERTA

por LUDOLFO PARAMIO

Durante los últimos años el mercado de la historieta ha experimentado en España una auténtica explosión. Quizá el aspecto más notable de este fenómeno es la proliferación de tebeos mensuales, dirigidos en general a un público adulto, tanto por su temática como por su precio, y caracterizados por las pretensiones de calidad. Son tebeos que buscan a un tipo de lector a la vez aficionado y experto, al que pretenden atraer mediante la inclusión de firmas conocidas o de dibujantes que, pese a no poseer una firma especialmente reputada, garanticen la solidez del producto.

A primera vista este panorama resulta sin duda muy alentador. Pero un examen en profundidad puede revelar algunos aspectos negativos que no deben darse de lado si se quiere hacer un balance objetivo de la situación de la industria en nuestro país. El primero de estos aspectos negativos es que la proliferación de títulos enmascara un proceso inflacionario. Con mucha frecuencia, quiero decir, el origen de varias revistas es una única línea editorial que reparte su mejor material entre un número creciente de publicaciones merced al creciente peso de material de segunda calidad.

Naturalmente, nada hay que objetar a la publicación de material de segunda calidad, entre otras razones porque no se conocen muchos casos de dibujantes o guionistas que hayan venido al mundo con el signo de la genialidad inscrito en su creadora frente; a la mayor parte de los mortales les hace falta tiempo de rodaje para desarrollar un oficio sin el cual no es posible llegar a lograr una obra maestra. En este sentido, si no quedara espacio para los autores de segunda fila en el panorama industrial, lo más probable es que a medio plazo tampoco llegaría a haber autores de primera fila. En último término, la actual próspera situación de la historieta en España debe mucho a la existencia de un mercado exterior que dio de comer a nuestros autores jóvenes en sus tiempos de despegue, aunque las condiciones de trabajo fueran a menudo impresentables.

Ahora bien, el problema es que ese material de segunda fila se está publicando ahora en España, con demasiada frecuencia, dentro de revistas que pretenden ser de primera, como es muy perceptible por su precio. La pregunta, entonces, es ésta: ¿hasta cuándo podrá mantenerse sin una grave recesión un mercado de publicaciones de alto precio y grandes

"Hombre-de-papel-3" *(Vértigo,* núm. 3). Milo Manara.

pretensiones cuando el material de gran calidad constituye sólo una parte mínima del contenido total de muchas de ellas? Como casi todo el mundo sabe, estamos actualmente en una grave crisis económica mundial, particularmente aguda ahora en España. Parece un poco temerario seguir confiando en que en una situación de escasez de dinero el público dispuesto a pagar va a seguir creciendo al tremendo ritmo de estos años si, como está sucediendo, el nivel medio de los tebeos de más precio sigue bajando.

El segundo aspecto negativo del *boom* de la historieta en España se refiere al tipo de lenguaje y de temática que están tendiendo a imponerse, no sólo en el material importado sino entre muchos dibujantes y guionistas españoles, bajo la influencia, en mi opinión al menos, de la obra de autores como Corben y Moebius y, en general, de la escuela de los Humanoides, si se puede hablar de escuela para denifir el notable movimiento de renovación de la historieta que surge originalmente de *Metal Hurlant*.

No querría que en este punto surgieran equívocos. Corben y Moebius son dos autores que marcan una época, tanto por su particular grafismo como por su forma de narrar. El problema no es por tanto su muy estimable trabajo sino la creciente impresión que se puede obtener leyendo bastantes historietas actuales de que todo el mundo quiere ser Corben y/o Moebius.

No se trata de que los protagonistas sean héroes asombrosos a imagen del *Den* de Corben, ni de que el número de dibujantes influidos por el estilo de Moebius crezca como la espuma. El problema es que se intentan copiar sus estructuras narrativas —aunque es probable que en la mayor parte de los casos se trate de una influencia inconsciente y asistimos así a un número cada vez mayor de historietas que transcurren en mundos futuros o fantásticos y en los que es casi imposible encontrar un hilo narrativo digno de mención. Por cierto que no es un problema particular del mercado español: la asombrosa popularidad de Milo Manara, cuya historieta es combinación de un grafismo *à la* Moebius y de unos guiones falsísimos y con frecuencia pretenciosos, puede dar idea de que la epidemia es general.

Ahora bien, en el caso español la cosa puede agravarse, porque los extravíos por el sendero de los Humanoides puede llevar a la perdición a excelentes dibujantes que habían logrado ya un estilo asombrosamente personal. (Yo diría, por ejemplo, que el trabajo de Beá en *Rambla* ha sido hasta ahora ejemplo de semejante extravío, agudizado con un recurso al color que no parece ni necesario, ni convincente, ni logrado.)

Para comprender mejor los perfiles de este fenómeno, puede ser útil recurrir a una dicotomía entre la historieta lumpen y la historieta fina.

Por historieta lumpen entiendo una tradición narrativa que viene de la marginalidad, de esa generación de dibujantes marginales que llegó al público con cierta amplitud a través de *Star* y que ahora tiene su exponente más conocido en *El Víbora*. Pero actualmente no se podría restringir a eso que podemos llamar el *realismo canalla*, a las historias de picotas y travestís, necrófilos y anarcos antinucleares y proclives al uso de la pipa y el plástico.

En efecto, en el marco de revistas mucho menos salvajes que *El Víbora*, como *Cairo*, pueden verse también muestras de ese tipo de historieta lumpen: la *Cleopatra* de Mique Beltrán, por ejemplo, o las series de Ramón de España y Montesol, pueden no ser excesivamente realistas (en el primer caso) o canallas (en el segundo), pero coinciden en salirse de las normas establecidas de la historieta fina, al violar las convenciones sobre los personajes aceptables o al mostrarlos con una combinación de ternura, cinismo y crueldad muy impropia.

Tampoco se podría decir que lo único interesante que se está haciendo en España cae dentro de un cajón de sastre como esta historieta lumpen. Lo que pretendo subrayar es que hay un conjunto de autores que han venido haciendo cosas razonablemente nuevas y bastante buenas, y que son estos autores los que más a salvo están del peligro de dejarse llevar por el impacto de la escuela de los Humanoides.

En cambio, en la historieta *fina* se asiste a una creciente escisión entre la narrativa clásica y una supuesta narrativa de vanguardia peligrosamente influenciada por la moda de lo fantástico, lo espacial y lo futurista. Lo que es más grave: historietas de ese corte (fantástico, espacial o futurista) siempre las ha habido, pero lo que caracteriza a la mala moda actual es la imposibilidad de interesarse por la trama. El dibujante experimenta con la imagen olvidándose por completo de la necesidad de contar una historia o, pero aún, cuenta una historia sin pies ni cabeza, convencido de estar superando ampliamente al Moebius del *Garaje hermético*.

Debería quedar claro que de lo que se trata no es de criticar la experimentación, ni mucho menos la existencia de vanguardias que vengan a revolucionar el lenguaje de la historieta como el de las demás formas de expresión. Creo que todos estaremos de acuerdo en que la llegada de *Metal Hurlant* fue en su momento un acontecimiento deslumbrante y más que afortunado: ningún lector con una mínima autoconciencia podía seguir leyendo historietas de la misma forma después de ver las primeras páginas de *Den*, y sería absurdo pedir a los profesionales que siguieran *haciéndolas* como si nada hubiera cambiado.

Lo que intento decir, por el contrario, es que la vanguardia, para cumplir su propio papel como tal, debe resignarse a morir. La única

"Emperoratriz" *(Metal Hurlant,* núm. 11). Moebius.

vanguardia buena es la vanguardia muerta, a la que se reconoce ya como parte del pasado, de una herencia más o menos clásica de la que hay que partir, pero a la que no tiene ningún sentido imitar, ni siquiera aceptar como modelo orientador. En el caso de lo que supuso el impacto de los Humanoides esto es imprescindible, porque parece obvio que su momento de ruptura ya pasó. Moebius o Corben siguen explotando un lenguaje ya creado, ya establecido y reconocido, y tienen todo el derecho a hacerlo así porque es *su* lenguaje. Pero intentar seguir su mismo camino sería tan peregrino como intentar reescribir el *Ulises* o *Moby Dick*. Un respeto, caramba.

La historieta lumpen, en cambio, corre el riesgo opuesto. Ha desarrollado de forma autónoma (y autóctona) un lenguaje propio en el que consigue hablar de nuestra realidad o por lo menos de nuestros mitos culturales (volviendo a *Cleopatra*, el mayor placer de la serie es la rigurosa falsedad de los personajes y situaciones, tomados de la cultura cinematográfica o de la historieta: precisamente es ése el origen de su interés, que no podría percibir un lector ajeno a dichas tradiciones). Y ese lenguaje propio se ha transformado en un tiempo muy breve en un lenguaje clásico. En su momento, los temas y las formas narrativas de nuestra historieta marginal podían poner los pelos de punta al lector. Ahora ya no; pueden *herir la sensibilidad* de un lector que compre *El Víbora* por error pensando en el inocente esparcimiento de sus hijos menores, pero cuentan con un enorme público perfectamente avisado al que ninguna salvajada puede llegar a alterar.

"La Esfera Cúbica" *(Rambla*, núm. 2). Josep M. Beá.

El problema es que ahora también los autores de historietas lumpen deben reconocerse como representantes de una vanguardia ya muerta en cuanto tal. Su riesgo no es imitar a nadie, sino poner la meta en una mayor capacidad de provocación precisamente cuanto más estable (y de más edad, ay) es el público al que llegan. Parece más prudente a estas alturas dedicarse sencillamente a contar historias, lo más interesantes y divertidas que sea posible, y aceptar que la capacidad de ocasionar sudores fríos a los lectores era sólo un aspecto secundario de aquellas primeras historietas de las que nació la actual tradición lumpen. Al fin y al cabo hay cosas peores que envejecer (por ejemplo morir en la infancia).

Volviendo al punto de partida, lo menos que se puede decir es que la historieta atraviesa un buen momento en España. Y no sólo por el auge de las publicaciones, sino también por el gran número de autores de calidad, y de muy distintos estilos, con los que se cuenta en este momento. Sería demasiado fácil seguir la inercia de ofrecer al lector *más de lo mismo*, más revistas pensadas a imitación de *Metal Hurlant*, más historietas pensadas a imitación de las de Moebius; o, a estos efectos, *más* jeringas, pinchos, travestís y el resto.

Nuestra historieta lumpen tiene por delante un campo bien amplio con limitarse a aprender a contar *mejor* el mismo tipo de historias que ya cuenta, y en las mismas claves en que lo hace. No parece que tenga mucho que ganar de intentar ser más siniestra. Y la historieta fina puede optar por renovar los temas y lenguajes clásicos o desarrollar otros nuevos. Lo que no parece que pueda es insistir en imitar lenguajes y temas ya desarrollados. Y a fin de cuentas, más vale un *Maese Espada* en mano que cien *Esferas cúbicas* volando.

Lo que está en juego, evidentemente, es la continuidad del auge editorial. El riesgo de matar a la gallina de los huevos de oro es muy grande si se insiste en ofrecer al público más de lo mismo. Con toda seguridad contamos ahora con los medios para hacer mejor lo que ya se hace y para hacer cosas nuevas y mejores. No es cosa de que por inercia podamos vernos en unos años trabajando de nuevo para el extranjero (unos) o sin nada decente que echarnos a los ojos (todos).

"Mangle, aniquilador de robots"
(El extraordinario mundo de Richard Corben). Richard Corben.

COMIC Y CIENCIAS SOCIALES

por A. REMESAR*

Cuando Julio Verne lanzó su obús a la Luna, el abismo que existía entre la ficción (el mundo posible) y la referencia (el mundo real) era insalvable. Pero cuando los artistas de las vanguardias europeas produjeron sus primeras obras, lanzándose a la caza de la estructura no-visual de la realidad, la distancia entre la ficción y la referencia era mucho menor. Los buceos en la vida microscópica; los paseos estelares y el desencadenamiento del átomo, incluidos en las fórmulas de Einstein; las excursiones por el mundo del deseo que realizaba Freud, tendían los primeros cables de un puente que uniría las hasta entonces inconciliables orillas del ser humano: el deseo y la razón. Hasta entonces la lógica utilizada por el científico y por el artista eran inconciliables. Desde el momento en que el propio Einstein admite pensar en imágenes de lo que podríamos llamar *retórica* del inconsciente, la frontera entre ambos tipos de pensar se difumina, se borra.

Es posible plantear como hipótesis explicativa de este fenómeno, el hecho de que desde las postrimerías del siglo pasado la circulación de la información entre diversos grupos sociales, se había hecho cada vez más porosa, debido, principalmente, a la extensión obligatoria de la educación, de una parte, y a la creciente importancia de los medios masivos de comunicación de otra. A través de la educación, una cultura *uniformizada* se pone al alcance de capas de la población cada vez más extensas. Esta cultura uniformizada, se convierte en el *humus,* en el que las precipitaciones constantes, abocadas desde los medios masivos, permitirán la fructificación de nuevas ideas, de nuevas perspectivas, también comunes a comunidades cada vez más amplias. De este modo la educación obligatoria y los medios de comunicación, configuran un nuevo entorno, no-visible que operará en una doble dirección. Diacrónica y sincrónica. A nivel de sistema y a nivel de actualización del mismo.

De este modo, las aportaciones más importantes de la ciencia, dejan de ser patrimonio de la comunidad científica, para convertirse en uno de los elementos de la *zeitgeist,* del espíritu de nuestro tiempo. Esta aseveración puede confirmarse a través de algunos ejemplos del mundo del arte. El valor del psicoanálisis en el estatuto del surrealismo; el de la psicología de la Gestalt y la matemática topológica, en la obra de M. Escher; el de la física relativista, vía Asimov y Clark, en el cómic de ciencia ficción.

* Profesor del Departamento de Teoría de la Imagen y del Entorno de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona.

Es a partir de esta correspondencia que se puede plantear la relación existente entre una producción del mundo de la imagen y la comunicación –los cómics– y un campo de conocimientos científicos –las ciencias sociales–.

I

EL SABER ACTUAL SOBRE EL HOMBRE Y SU ENTORNO

Con el derrocamiento del *Ancien Regime*, la burguesía capitalista quedó huérfana de explicaciones, sobre sí misma, sobre su imagen y su existencia en el mundo. Le restaban, eso sí, retazos de las explicaciones teocráticas que habían regido la sociedad desde tiempos inmemoriales, pero que contradecían la lógica dominante de su discurso: la Razón y la Naturaleza.

Mientras que las Ciencias Naturales y Exactas, ofrecían un marco adecuado de explicación del mundo real, se carecía de una explicación similar en lo que hacía referencia al Hombre y a la sociedad. Tomando como modelo de paradigma de las Ciencias ya constituidas, se empieza a configurar desde mediados del siglo XIX un nuevo territorio de conocimiento, que toma esta vez por objeto al hombre y al entorno social. La Sociología, las diversas Psicologías, la Antropología Cultural, la Historia, las Ciencias del Lenguaje, la Pedagogía, empiezan a reclamar un espacio de conocimiento y de cientificidad. En la actualidad, nadie, excepto posiblemente algunos de los propios científicos, duda de su existencia como ciencias. Los datos acumulados a través de experimentos y observaciones, las teorías derivadas de ellos o creadas a partir de la mente más o menos calenturienta de algún *pater familias* científico, no sólo han ayudado a explicar aquella realidad ignota, aquella *no man land*, sino que han configurado la forma de la sociedad actual, dado que se han convertido en el fundamento justificatorio de las diversas estrategias de dominación social desarrolladas en el seno de las sociedades industrializadas.

Pero esta penetración en la sociedad no sólo se ha realizado por la vía directa de la dominación, sino que también ha utilizado vías indirectas. Podemos decir que el lenguaje de nuestra cultura, de la cultura del hombre de la calle se ha ido *antropologizando, psicologizando, historizando, semiotizando, sociologizando, pedagogizando*, de forma lenta, pero paulatina y persistente. A nivel diacrónico estas ciencias, con sus conocimientos y valoraciones, han impregnado las formas y contenidos de las instituciones (familia, escuela, trabajo) encargadas de modelizar estructuralmente a los individuos y a los grupos. A nivel sincrónico, tal y como

apuntábamos más arriba, se han diluido en el sentido común de la gente a través de los modos de culturalización permanente (básicamente los mass-media). La lista de films, cuya base estructural de argumentación, está basada en el psicoanálisis u otros modelos psicológicos, se haría prácticamente interminable. Los desarrollos más actuales de la semiótica se pueden hallar a la vuelta de la esquina, en cualquier valla o spot publicitario que, a su vez, recapta los conceptos fundamentales de las teorías motivacionales o de los estudios sobre el deseo.

¿Acaso iba a ser el cómic una excepción? Evidentemente no.

II

LA PRESENCIA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL COMIC
(Prolegómenos)

De entrada es necesario dejar bien claro, que ésta es una primera aproximación al problema, y que por lo tanto no pretende ser ni exhaustiva ni definitoria. Simplemente apunta en la dirección de desvanecer un mito de la *cultura de élite* y de aportar unos primeros datos, para potenciar este tipo de investigación.

Se puede admitir de entrada, que en su gran mayoría, los dibujantes y guionistas que han pasado o que han construido la historia del medio, tienen una sensibilidad especial para captar la realidad social en la que se hallan inmersos. Esta sensibilidad ha sido muchas veces potenciada por las condiciones de producción (líneas editoriales, etc.), como en los primeros tiempos, pero otras muchas ha sido cercenada de raíz por diversos factores (censura interna al dibujante, externa, proveniente de la editorial o del Estado). Esta sensibilidad ha hecho que se tocaran temas de cruda actualidad, y además de forma muy bien documentada, debido a las exigencias mismas del medio que determinan unas dosis de *realismo*, tanto conceptual como figural muy alto. No es pues de extrañar, que esta necesidad de documentación que tienen los creadores, les haya impulsado, no sólo a observar atentamente el caldo de cultivo de la realidad social, sino también los patrones culturales sobre la que aquélla se rige. Por lo tanto no sorprende que, en connivencia o no con las líneas editoriales, muchos de ellos hayan plasmado de modo explícito algunas de las aportaciones de las ciencias sociales, hayan explorado sus temas de forma crítica, y en otros casos hayan echado mano del saber común sobre las mismas.

En una ojeada superficial, como pretende ser ésta, es preciso formular en primer término los límites metodológicos que harán posible la reunión, bajo diversos epígrafes de una serie de trabajos dispersos en el espacio y el tiempo.

El criterio definitorio aquí empleado ha sido el siguiente: después de realizar un rápido análisis de la historia de la producción de este medio, se han elegido, a nivel ilustrativo una serie de trabajos y autores que por su explícita mención de referencias, o por la facilidad de inferencia que sus trabajos ofrecen, puedan clasificarse como autores que han desarrollado —a cualquier nivel— temas pertenecientes a las ciencias sociales (C.S.).

También es importante señalar, que a un primer nivel, esta influencia de las C.S. en la producción de cómics, ha pasado por diversas etapas. Así en sus orígenes, parece que ha sido más fuerte, que en los momentos de constitución del lenguaje del medio, para, a partir de la efervescencia cultural de los años 60, volver a impregnar, con más potencia el mundo de los héroes de papel.

De entre todas las ciencias sociales, parece que haya dos áreas de conocimiento que han determinado, las temáticas y contenidos de muchas producciones. Nos referimos a las ciencias de la educación y al conjunto de Psi-Ciencias (psicología, psiquiatría, psicoanálisis). En efecto, entre los antecedentes inmediatos del cómic, ya hallamos una gran preocupación en su papel educativo, como puede ser el caso de Töpffer, Busch, Apeles Mestres, etc. Dentro ya de la historia de los cómics propiamente dicha, el *Buster Brown* de Outcault es un claro exponente de las penetraciones de la pragmática educativa americana en el cómic. Pero aunque es lugar común el admitir que los cómics han servido para normalizaciones lingüísticas y puede pensarse en el caso del trabajo de Dirks, o las traducciones al catalán de las aventuras de Tintin y otros personajes de la escuela franco-belga, no es el caso de meterlos en el mismo saco que los anteriores. Contrariamente, sí se podrían incluir aquí los manuales de instrucción del ejército norteamericano en forma de cómic, u otras producciones de carácter ideológico, que tienen por objeto la explicitación moral de un determinado sistema de valores-conducta.

En cuanto a las Psi-Ciencias, también en los protocómics se puede rastrear su influencia. Topffer, escribe un manual de Fisiognomía, al igual que Xaudaró. Los sueños de *The Rarebit Fiend* y de *Little Nemo* de McCay, parecen transposiciones lineales de los principios básicos de la interpretación de los sueños de Freud. Bud Fisher, en su *A. Mutt* (1908) hace una crítica acertada de los sistemas de internamiento psiquiátrico imperantes, mientras que Dallis con *Rex Morgan, M.D.*, plantea la práctica y los problemas de la psiquiatría al uso. Desde los años 60, la pe-

netración de estas ciencias se hace más patente. En concreto el psicoanálisis se halla en la base de la obra de Crepax, de Feiffer, y hace apariciones puntuales en la de Mariel y A. Martin (Python trip); Lazarus (Miss Peach) Bretecher (Los frustrados) ¿y acaso, Makoki, uno de los héroes nacionales del momento no inicia sus andanzas en un manicomio, huyendo del electroshock? En otros muchos autores podría hallarse influencias concretas y puntuales (Jacobs, Hergé, Brescia, Eisner, Herriman, Crumb). Pero posiblemente el autor que ha explicitado esta relación ha sido C. Sterrett, que en *Polly and her Pals* dedica un bloque de tiras a la crítica jocosa de la Psicología. Por último, y a título de anécdota, cabe señalar, que un área tan poco conocida aún por parte de los especialistas, como es la Psicología del Entorno, ha hallado ya su lugar en una aventura de *Tete Gutapercha* de Tran.

El resto de las ciencias sociales, han tenido un tratamiento más difuso, dentro de los contenidos mismos de los cómics, a excepción de la economía política y de la historia. Así, ciertas críticas sociologicas provenientes de los situacionistas y de Baudrillard, podrían hallarse en los trabajos de Caza sobre la *Banlieu,* que no se limitan a un puro descriptivismo naturalista. Los puntos de vista de los *Nuevos Filósofos* recorren las críticas de Lauzier, mientras que las aportaciones de la sociología marxista están presentes en C. Jiménez, Montellier y el equipo Butifarra. Tardi, junto con Pratt, se pueden situar más en las tradiciones del libertarismo individualista. El conocimiento de la antropología es patente en *Alley Oop* de Hamlin, y en algunos de los trabajos de Hergé.

En cuanto a la economía política cabe destacar trabajos como los de Rius, poniendo en cómic parte de la obra de Marx y Engels. En la misma línea podríamos situar a Marcerano con *El manifiesto comunista,* a Max i Mir con *El Capital,* Barradas con *O Capital;* los trabajos del grupo Barrio *Esto es la Política* o *El capitalismo;* y el de Sampedro y Ballesteros *El mercado y nosotros.*

Aunque en casi todos los terrenos de las ciencias sociales, la producción de cómics que las reflejan, se puede considerar como minoritaria, hay uno, el de la Historia, que parece que empieza a descollar, y más concretamente en España. Podría pensarse que el *Príncipe Valiente* de Foster, inaugura el cómic histórico. Aunque el autor haga servir referencias históricas concretas, la temática del cómic, entronca más con la saga del Rey Arturo que con la historia real. Al contrario, desde que en 1976, la editorial Hachette lanza su *Histoire de la France en B.D.,* con firmas tan prestigiosas como las de Toppi, Bataglia, Sió, Crepax, Manara, etc., aparecen una serie de publicaciones harto interesantes que toman por objeto la explicación, más o menos detallada, más o menos documentada, de episodios de la historia. Evidentemente que pueden hallarse

algunos precedentes, y concretamente el trabajo de Hernández Palacios sobre *El Cid.* Lo que caracteriza a estas producciones, sobre otras que a lo largo de la historia de los cómics han tomado ciertos elementos de la Historia como base de su desarrollo –piénsese a nivel paradigmático en *El Capitán Trueno* o *El guerrero del antifaz*– es el hecho de partir de documentaciones muy serias en sus guiones. Los hechos históricos ya no sirven de excusa para la narración en imágenes, se convierten en su objeto, y por ello, este tipo de producciones representa un esfuerzo de guionistas y dibujantes, para interpretar, de una parte los textos fundamentales y fundamentados sobre los que se basan, y de otra la ardua labor de documentación. Entre este tipo de textos cabe citar y destacar el trabajo de Emsquist y otros *Libro de Historia.*

En España, se produce un fenómeno curioso. A partir de 1975, la aparición de este tipo de material de cómic se hace constante, y pueden apreciarse dos direcciones principales en su producción. Una de ellas apunta a reescribir, desde un punto de vista crítico algunos de los episodios de la Guerra Civil *Eloy, Río Manzanares* de Hernández Palacios – o de las condiciones anteriores a la misma– Onomatopeya y sus *Tiempos de Historià;* Murillo y Jimeno y sus *17 días de Julio,* y Salinas con su *Batalla de Vitoria.*

La otra apunta a la recuperación de las raíces nacionales de las diversas nacionalidades. En este sentido es interesante señalar la veterana aportación de Sió *–Lavinia o el any 2000–* que ya en 1968, y bajo la fórmula de historia-ficción, pretendía destapar el sentir de la nación catalana. Entre las realizaciones más destacadas se puden señalar las del Equipo Butifarra; Equip Almirall; Navarro; Parrilla, Vila-Abadal y Sánchez; Rodríguez y Bayes en el área dels Paisos Catalans; Hernández y Ramos en Navarra y Parrilla, Vila Abadal y Marzal en Galizia.

Veamos, tras esta breve panorámica, cuál ha sido la presencia del cómic en el interior de las ciencias sociales.

III

LA PRESENCIA DEL COMIC EN LAS CIENCIAS SOCIALES

3.1. La historia y el medio

La constitución de un nuevo dominio de saber, comporta dentro de las estrategias del proceder científico, la necesaria delimitación de un objeto propio y de un modo de trabajo específico sobre el mismo. Una vez lenvantada el acta de independencia, los historiadores de este recién

nacido, serán los encargados, de dar fe de su acta de nacimiento, de bautismo como disciplina científica, de narrar su evolución, las tensiones surgidas en su seno, las disidencias y reconversiones, etc. Desde esta perspectiva, la historia se nos presenta como la corriente *normalizante* en el interior de una disciplina. Pero es usual que no empiecen a producirse textos históricos hasta que la disciplina haya producido una cantidad de trabajos e investigaciones suficientes como para crear una cierta complejidad en su seno, que requiere de la mano de un experto de cara a la ordenación sistemática de los contenidos, métodos, etc.

Este decalage entre la constitución de un área de saber y el saber histórico que sobre la misma se tiene, se ha producido también en el caso del cómic. Desde sus orígenes hasta la aparición de textos sistemáticos pasan casi una cincuentena de años. Los principales temas que han ocupado a los historiadores del medio han sido:

1. **La taxonomía** u ordenación sistemática de la multitud de producciones, en función de criterios de autoría, edad, etc. Las producciones de este tipo serían los catálogos, bibliografías y enciclopedias.

2. **El establecimiento del *orden del discurso***, mediante la división por épocas, la institución de los *chefs d'oeuvre*, de las escuelas, de las tendencias, etc.

Dentro de este epígrafe cabe resaltar: **La discusión sobre el origen y características del medio**, en la que se pueden deslindar tres grandes corrientes:

A. **La americana** que centrándose sobre la hegemonía de los USA en la producción del medio, remontan sus orígenes al trabajo de Outcault, *The Yellow Kid*, en el momento en que se da integración de texto —por medio del bocadillo— y narración en secuencias. También desde la perspectiva de la producción americana, se han establecido las diversas etapas del desarrollo del medio.

B. **La europea** que no olvida, que anteriormente a la producción señalada por los americanos, en Europa, se habían dado varios intentos, fructíferos e influyentes, de desarrollar un modo de expresión nuevo centrado en la relación entre texto e imagen secuencial.

C. **La continuista** se caracteriza por el hecho de remontar sus orígenes del medio más allá del nacimiento de los medios de comunicación masivos. La expresión del movimiento se remonta a las pinturas rupestres, la secuencialización a los bajos relieves asirios, los bocadillos a las filacterias medievales, etc.

3. **Historia social del medio.** Independientemente de la idea que se tenga sobre sus orígenes, una buena parte de los historiadores, han intentado establecer las relaciones existentes entre el nacimiento y desarrollo del medio y las condiciones socio-económicas y políticas en las cuales se inscriben. Desde este punto de vista, la historia deja de ser un cúmulo de fechas y datos más o menos espurios, para convertirse en un análisis serio y en profundidad de las condiciones que hacen posible las diversas fases de evolución del medio. Los datos de interés van a ser los de las condiciones de la industria, los de la distribución y consumo, los de la ingerencia del Estado o de otros grupos de presión, etc.; los únicos que van a permitir conocer el sentido y realidad del medio.

Por otra parte, este enfoque, deja patente el hecho de que por el momento no es posible establecer una Historia Mundial de la Historieta. Es preciso, anteriormente, establecer las historias regionales del medio, y sólo posteriormente, mediante la aplicación de los esquemas de la Historia General, se podrá entender el desarrollo del medio en su conjunto.

4. **Las monografías.** Posiblemente uno de los temas más abundantes sea el de las monografías de autor. También posiblemente la respuesta a la importancia que tienen, sea el hecho del fetichismo de los aficionados, sobre el cual se puede establecer un verdadero terreno de ventas y consumo.

En general, podría decirse que muchos de los trabajos consultados pecan de **descriptivismo**, quedando las explicaciones de un hecho social tan importante, como es el mercado del cómic, algo oscuras, abandonadas, frente a la prepotencia del dato anecdótico, de bibliófilo.

3.2. El cómic como mass media: sus contenidos y efectos

Desde que Lassvell (1927) formulara su famoso trabajo, se planteó la necesidad del estudio científico de los medios de comunicación masivos, que se ha centrado fundamentalmente en tres dimensiones:

a) Qué dicen o cuál es el contenido de los medios.
b) A quién dicen o influyen.
c) Con qué efectos o su influencia específica.

Las posiciones teóricas respecto a esta problemática han sido diversas y remito al lector a los trabajos de Moragas (1976, 1981). De la misma manera, sus metodologías basadas en una óptica positivista, y por tanto cuantificadora, han sido explicitadas en otros lugares (Remesar, 1981).

Lo que interesa destacar aquí son determinadas aportaciones que por sus características han influido de forma notable en el desarrollo del medio. Y es posible que el lector ya esté pensando en el famoso trabajo

de Wertham (1954), al que normalmente, y por simplificación se le concede la autoría del famoso *Comic Code.* La primera investigación reseñada sobre la influencia de los cómics data de finales de la década de los cuarenta (Cousins, 1949), y en ella se plantea por vez primera la relación entre la lectura de cómics y la delincuencia juvenil.

Es preciso situar el contexto de estas investigaciones. En primer lugar la II Guerra Mundial ha finalizado, un gran contingente de soldados sin empleo, deben enfrentarse a una existencia dura, en una sociedad que cambia de una economía de guerra a una de paz. Ello comporta un nivel de conflictividad social tan alto como el consecuente a la crisis de 1929. Por otra parte, este problema de orden interno, se intenta conjugar a nivel ideológico mediante el fantasma del comunismo. Estamos en plena caza de brujas, y los científicos sociales son reclamados a cumplir su función real: introducir una ideología de recambio que explique y permita controlar los brotes patológicos de la conducta de los ciudadanos. No solamente se considerará antiamericano, el pertenecer o no al partido comunista, o sostener puntos de vista socialdemócratas. También el hecho de no actuar según los patrones marcados. A la población normal. no contaminada por el *comunismo,* se le va a explicar que el origen de las desviaciones de sus hijos, esposos, esposas, etc. radica sobre dos pivotes: 1) el fallo mismo de la estructura comunicativa de la famlia; 2) y cuando no se puede hallar fallo en ella, la influencia perniciosa de los medios de comunicación. En nuestro caso el cómic.

De este modo se van a potenciar una serie de estudios que tendrán por objeto demostrar, por una parte *qué* contenidos tienen los cómics, y de otra señalar *cómo* éstos modelan, determinan la conducta de los adolescentes. Posiblemente el trabajo más conocido sea el antes citado de Wertham, *La seducción del Inocente.* Y es curioso destacar el hecho de que es el trabajo menos serio de todos, fundamentado, única y exclusivamente en la extrapolación personal que el autor hace de ciertos conceptos psicoanalíticos, guiado por un odio furibundo hacia los cómics. El resultado de todo ello es que el Senado de los EE.UU., aunque informado, no toma ninguna decisión, pero que la industria, en previsión de una ley restrictiva, se autoimpone un código moral, responsable en gran parte del bajón de la calidad de la producción en un par de décadas. Y como acuñara Kurtzman... *el cómic se vuelve subterráneo.*

Pero esta tesitura, también se produjo en España. En efecto, en 1965, el Departamento de Psicología, del Instituto de la Opinión Pública, elabora un informe para la Comisión de Publicaciones infantiles (Alvarez Villar, 1972) en el que se destaca, el bajo nivel de las publicaciones periódicas españolas, la visión pesimista sobre la existencia que vehiculan, la *deformación* a la que someten a las relaciones familiares y laborales,

el fomento que hacen de determinados estereotipos *que corresponden a una imagen falsa y anticuada de la realidad* (op. cit. p. 302), etc. Además el propio Alvarez Villar elabora otro informe sobre Supermán en el que demuestra lo perjudicial para la formación caracterológica de los niños españoles, de las narraciones fantásticas imbuidas de superstición científica.

Aunque en otra parte he intentado demostrar (Remesar, 1981) la inconsistencia metodológica del primer trabajo citado, los argumentos de Alvarez Villar y sus asociados, influyeron como él mismo reconoce (op. cit. p. 376) en las decisiones de la Comisión. En efecto en 1967, se publica el Estatuto de Publicaciones Infantiles y Juveniles, retomando las ideas antes señaladas, que va a determinar el contenido de las publicaciones de cómic infantil en España.

Este tipo de relaciones entre el saber (en este caso sobre los media) y el poder legislativo o judicial, aún están imperantes –el 15 de junio de 1979 se podía leer en la prensa que un cómic iba a ser utilizado como pista judicial en el proceso contra el movimiento autónomo italiano (Rocamora, 1979)– también es posible hallar algunas producciones que utilizando metodologías similares produzcan resultados totalmente distintos. Nos referimos en concreto a la obra de Dorffman y Mattelart (1972) *Para leer al Pato Donald,* en la que se nos ofrece una clara perspectiva de los modos de penetración cultural norteamericanos en los países subdesarrollados o en vías de liberación nacional. A través de las series de cómics, en este caso el Pato Donald, se ofrece a los lectores no sólo una visión del *american way of life* sino del *american dream of life.* Un sueño pseudoigualitario, sustentado en la ocultación de una realidad de explotación, tanto a nivel de las relaciones internacionales, de producción, o interpersonales.

La polémica que parecen suscitar los trabajos reseñados hace referencia a la determinación de los contenidos vehiculados por el cómic, sobre la conducta individual y social. ¿Pero, es posible hablar de tal determinación? Las investigaciones desarrolladas a partir de la década de los cincuenta (Klapper, 1960) parecen indicar que se ha de ser cauteloso. Evidentemente que los contenidos de los cómics influyen sobre sus lectores, pero esta influencia no es tan directa e intensa como se suponía, no se pueden hallar relaciones causales entre el modo de organización de la conducta en el cómic, y la conducta real. Además, tal suposición plantea un lector pasivo, cuando se ha demostrado que el receptor capta el material de los medias a partir de filtros organizados, que mediatizan los mensajes, diluyéndolos o amplificándolos.

Que los cómics, junto con otros medios, son formas de culturalización parece demostrado por los trabajos provenientes de la Antropología

cultural (Contreras, 1973; Leclerc, 1973; Lombardi-Satriani, 1974). Los mismos autores demuestran claramente que los mensajes de los cómics presentan sutiles formas de penetración ideológica. Sin embargo, no se puede deducir de ello, su influencia directa en la constitución de las mentalidades. Las relaciones entre el hombre concreto y su entorno son demasiado complejas, como para reducirlas a uno solo de sus factores (Remesar, 1982).

3.3. La psicopedagogía de la imagen

La complejidad comunicativa que van adquiriendo las sociedades industrializadas a partir del despegue económico de los años sesenta plantea a los psicólogos y pedagogos encargados de velar por la educación de las nuevas generaciones la necesidad por una parte de enfrentarse a las nuevas producciones masivas y por otra de intentar recurrir a ellas como medios pedagógicos.

Aunque ya Zorbaugh (1944), Arbuthnot (1947) y Lewin (1953) reclamaban desde sus respectivas tribunas, atención para el cómic a nivel educativo, no será hasta finales de los sesenta en que podamos disponer de una bibliografía fluida sobre el tema.

Las líneas de trabajo desde estas disciplinas se orientan en las siguientes direcciones:

a) Mostrar el cómic a los maestros, indicando la posibilidad de su utilización como recurso didáctico.

b) Analizar la capacidad de comprensión que los niños tienen del medio (lenguaje elíptico, figuras retóricas, niveles de lenguaje, etc.).

c) Facilitar métodos sencillos de análisis del cómic que los maestros puedan utilizar en sus experiencias didácticas.

d) Utilizar el medio como soporte educativo, fundamentalmente en la enseñanza de la lengua primaria o las secundarias.

De momento parece ser que los resultados no han sido demasiado esperanzadores. Existe material asequible, pero no está previsto en los planes de formación del magisterio una formación en profundidad sobre el mundo de la imagen y en concreto del cómic.

En este punto es necesario señalar el hecho siguiente. No es suficiente con tener un conocimiento teórico, libresco, o visual sobre el cómic y su lenguaje. Es necesario aprender a desarticularlo, y esto se consigue de dos maneras. Por una parte trabajando el medio, desde sus elementos constitutivos a la creación de narraciones, topando con los problemas intrínsecos a esta labor. Por otra trabajando sobre él, mediante su conocimiento

histórico-económico y el análisis científico del mismo. Por nuestra experiencia desarrollada el curso anterior en el marco del curso de *Comic i Educació*, hemos constatado la necesidad de un mínimo docente de casi 90 horas para alcanzar estos objetivos.

Por otra parte también es necesario apoyar y fomentar la investigación sobre la recepción del mensaje. Se conoce todavía muy poco acerca de los mecanismos que permiten realizar la lectura, de qué modo y con qué sentido.

3.4. Las semiotécnicas y el cómic

El lenguaje, para los hombres, se convierte en el interpretante general de la realidad. No es de extrañar, pues, que con el surgimiento de las ciencias sociales, haya merecido una especial atención, y que en estos momentos el paradigma de las ciencias del lenguaje se haya convertido en el substrato del de las demás ciencias.

El desarrollo de las ciencias del lenguaje, se ha orientado en dos grandes direcciones. En primer lugar la que toma a la lengua y el habla como objeto de estudio y que podría agruparse bajo el epígrafe de LINGUISTICA. Por otro, la ya señalada por los pioneros de la linguística: el estudio de sistemas de signos que no sean el propio lenguaje. Es lo que se denomina Semiología si se recurre a la traducción Saussuriana, o Semiótica, si se parte de la postura de Peirce-Morris. En la discusión que sigue utilizaremos el término de semiótica, como integrador de las dos posturas.

Como ya se ha señalado en el apartado 3.2. los años 50-60 representan un auge importante en el estudio de los media y sus efectos, al mismo tiempo que una preocupación por un mayor conocimiento sobre las características intrínsecas de los nuevos lenguajes visuales, que empezaban a ser prepotentes a nivel internacional. Diversas disciplinas intentan solucionar tal tentativa y en concreto la crítica estética y cinematográfica, por medio de una mezcolanza metodológica que iba desde los análisis de contenido, la influencia del medio o el análisis formal y la fenomenología. En lo que hace referencia a la historieta esta tendencia está claramente plasmada en trabajos como los de André (1965) y las primeras aportaciones de Eco (1964-65) sobre Steve Canyon, Supermán y Charlie Brown. Pero en esta época, el existencialismo y la fenomenología, empiezan a dejar paso a una nueva corriente, que bautizada como *estructuralismo*, recoge las aportaciones interdisciplinares de autores como Levy-Strauss, Foucault, Althusser y las aportaciones concretas de una serie de autores, que a partir de la hegemonía conceptual de R. Barthes (1961, 1963, 1964 a, 1964 b), empiezan a plantear la posibilidad de

leer las imágenes de los mass-media desde el punto de vista de una ciencia de los signos: la Semiología. Son los años en los que se establece la discusión sobre si el cine es un lenguaje o no, si posee una doble articulación o no, si se puede definir o no como un sistema de signos, con las aportaciones capitales de Bettetini (1968); Garroni (1968); Metz (1968); Mitry (1963-1965).

En el mundo del cómic empiezan a aparecer los primeros trabajos que pretenden recoger estas nuevas perspectivas. Estos se podrían agrupar en dos grandes corrientes. En primer lugar los que pretenden establecer el estatuto semiológico de los cómics, incluso forzando las estructuras conceptuales, de cara a establecer su lenguaje (Caprettini, 1970; Gubern, 1972). En segundo lugar los que partiendo de las más modernas aportaciones del análisis del relato o de la semántica estructural (Greimas, 1966) intentan superar la dicotomía entre unidades mínimas, y estatuto semiológico, para pasar al análisis de la significación estructural, de un género, que comparte con otros un hecho fundamental: la narratividad. Esta es la línea en la que se pueden situar los trabajos de Bremond (1968), Fresnault-Deruelle (1972, etc.) y en general todas las aportaciones que quedan sintetizadas en el número 24 de la revista *Communications.*

Otra tendencia importante, aunque en rasgos generales dentro de la direccionalidad anteriormente señalada, es la que intenta focalizar el estudio del cómic desde la confluencia del psicoanálisis y la semiología (Covin, 1976) o del psicoanálisis y la semántica estructural (Rodríguez, 1981).

Sin embargo es necesario señalar que las aportaciones aquí citadas y las referenciadas en la bibliografía, han padecido los efectos de la denominada *crisis de la semiótica.* En efecto, muchos autores se plantean, a partir de finales de los sesenta, la necesidad de que los estudios semióticos superen los umbrales de la sintáctica y de la semántica, del paradigma y el sintagma, para enfrentarse con el problema fundamental: la pragmática. La relación que se da entre el lector y la obra. Es de esperar pues, que esta nueva perspectiva de la cual podría ser un buen ejemplo la penúltima obra de Eco (1979), revierta pronto en frutos de conocimiento del medio del cómic.

IV

PARA CONCLUIR...

Uno de los temas preferidos de W. Eisner es el de la política municipal, de la ciudad omnipresente. Nacido en Nueva York, había jugado con

otros niños en las calles y en los terrenos abandonados de la gran ciudad; más tarde vivió los periodos de elecciones y las fiestas que animan temporalmente las ciudades americanas. Así pues, ubicó al Spirit en este cuadro que conocía tan bien, utilizando sus propias referencias para enriquecer el contenido de la tira, introduciendo así una visión crítica muy pertinente. La realidad de la ciudad consistía en su carácter opresor, sus bajos fondos mal conocidos, los juegos de los políticos dudosos en los lupanares que la pueblan; su materialidad misma consiste en el hormigón y los ladrillos de sus inmuebles, en el barro de sus alcantarillas y sobre todo en sus habitantes: barrenderos, burgueses, jugadores de todos los tipos, niños de la calle, perros medio muertos... Eisner refleja la realidad tal y como la siente y tal y como la ve, sin disimular sus aspectos más sórdidos. Es una forma de trabajo que ahora nos parece natural, puesto que los dibujantes franceses (y españoles) nos han habituado a ella. El Echo des Savanes *no tiene otro sentido desde hace tiempo, sino sus puntos de confluencia con la realidad. Gotlib y Bretecher transcriben sobre el papel su visión de la realidad, el primero para introducir los fantasmas y virar lo real hacia la locura; la segunda para criticar las actitudes y manías de sus contemporáneos con una virulencia que sin embargo encuentra acogida en el* Nouvel Observateur. *En los USA, Robert Crumb, y otros dibujantes underground, son indisociables de su contexto cultural y social, sus obras constituyen una propuesta para la evolución de la sociedad y quizás para su destrucción. Sin embargo, en Francia como en la otra parte del Atlántico este fenómeno es reciente, resultante de una evolución del público y de sus intereses al mismo tiempo que de la de sus autores. Desde hace 25 años se da una crudeza tal en la descripción de nuestro entorno y un rechazo a proporcionar una imagen agradable, que obliga a sus autores a unas tiradas limitadas y a distribuciones confidenciales.*

Marc Duveau: *Los Cómics USA*.
París. Albin Michel, 1975.

Esta larga cita de Duveau plantea una posibilidad que no ha sido explotada en la relación entre cómics y ciencias sociales. Por una parte, creo, que el material actual de los cómics, al igual que alguna de las obras cumbre de su historia, se pueden convertir en material de primera mano para el científico social. Y ello no en el sentido de su estudio puramente semiológico, de sus aspcetos más específicos de lenguaje, o de estética. Como demuestran las investigaciones sobre semántica estructural, los mensajes proveen de una información acerca de estructuras de interacción, que transcienden al propio mensaje, y que tienen su base en las estructuras reales. Además el material actual se convierte en una documentación sobre la actualidad que difícilmente es accesible al científico

social de una forma directa. Los problemas cotidianos, el pensar y sentir sobre la vida urbana y la sociedad industrializada, los problemas de poder planteados en las relaciones, la frustración del individuo, su necesidad de evasión a mundos irreales o como mínimo posibles, la catectización de la violencia, la modelación de los deseos sexuales, están presentes de forma explícita en la producción actual de cómic. Dejar escapar la oportunidad de su estudio, me parece de una estrechez de miras imperdonable. Evidentemente que con los métodos de la ciencia positiva, no haremos más que acumular una serie de datos estadísticos, que no tendrán en sí ningún valor. Pero es posible combinar estas metodologías, con análisis estructurales de lo que en realidad es el cómic: una narración, con un doble nivel espacio-temporal. Desde esta perspectiva interesa el estudio de la estructura del relato, de su semántica, al mismo tiempo que la relación que se da entre el relato y el lector (espectador), los procesos cognitivos que se ponen en marcha, las estrategias de lectura que utiliza el espectador, etc. Esta forma de aproximación, determina necesariamente otro nivel de análisis: cuál es la relación mediata que se da entre el lector y el creador. Qué reglas y estrategias utiliza éste para poder hacer accesible a aquél, su mensaje. Qué *lector modelo* tiene en la cabeza el creador cuando crea una serie: qué niveles de competencia sobre la lectura, la retórica del medio, etc. Si la producción se adecúa o no a las características reales del lector modelo virtual, etc.

Evidentemente, que el científico social no podrá desarrollar este tipo de trabajo, si: a) no olvida su posición disciplinar frente a la realidad, dejando de lado los estrechos puntos de vista que los diversos campos acotados de la ciencia ofrecen; b) si no olvida el intento interdisciplinar puro placebo del anterior; y c) —que es lo que me importa destacar aquí— si no tiene un conocimiento profundo del medio que va a estudiar: su historia, sociología, *lenguaje*, etc. No es en otros estudios equívocos, donde el futuro investigador debe buscar su información. Es en el estudio directo sobre el medio y sus condiciones... y en general este estudio no se puede realizar dentro de los curricula de las universidades. Cada año se lanzan a la calle profesionales de la psicología educativa, de la enseñanza, de la pedagogía, que van a enfrentarse directamente con la existencia del mundo del tebeo en el contexto del de la imagen. Y no se les ofrece formación alguna. Cada año sociólogos, antropólogos y psicólogos sociales, intentan estudiar los efectos de los mass media y no han leído un tebeo desde hace tres años. El panorama, desde esta tesitura es muy desconsolador, y responde simplemente a la polémica, ya vieja, entre apocalípticos e integrados, entre la defensa del valor de la *cultura de masas*, o el contemplarla como un simple *objeto*, reificado a partir de unos valores culturales elitistas. Es preciso pues que si el científico social quiere acceder al mundo de la imagen, y en concreto

al del cómic, olvide ciertas marcas de estatus cultural y se disponga a entrar en el apasionante mundo de la historieta, de forma lúdica, que es la única forma de aprender algo. Pero al mismo tiempo, es necesario, que a nivel oficial se apoye este punto de vista, incluyendo la enseñanza de la imagen a nivel universitario, no sólo en los centros dedicados a ella (Bellas Artes o Ciencias de la Información), sino en todas las Facultades y Escuelas Superiores que tengan algo que ver con esto que llamamos *hombre y sociedad*. Y digan lo que digan, una de las maneras baratas, económicas de introducir la enseñanza y el conocimiento de la imagen es por medio del cómic, puesto que no se requieren infraestructuras costosas para su enseñanza.

Siguiendo esta línea, la crítica planteada sobre las ciencias sociales, se podría hacer co-extensiva, al oponente en esta confrontación: el cómic. En manos de los editores está la posibilidad del cambio del gusto de los lectores. Y este cambio se puede producir no solamente a través de una mayor efectividad estética de las producciones, o en una estructura de montaje más compleja, sino en las temáticas y el modo documentado de realizarlas. Evidentemente este razonamiento se hace extensivo a los creadores (guionistas y dibujantes). Es necesario despertar la sensibilidad de los mismos, no sólo en el sentido de la captación de la realidad exterior, sino de las herramientas conceptuales que les van a permitir digerirla, conceptualizarla, para traducirla en relato.

BIBLIOGRAFIA CITADA Y OTRAS REFERENCIAS

Lo que sigue es una selección bibliográfica. Creo, que en estos momentos es prácticamente imposible establecer un catálogo completo de publicaciones y trabajos sobre el cómic. Ello es debido a diversas razones. En primer lugar la dispersión y disparidad de publicaciones a referenciar. En la presente selección se ha eliminado las referencias a trabajos aparecidos en revistas específicas de crítica o comerciales sobre el cómic. En segundo lugar la dispersión de las fuentes de trabajos *científicos*.

1. Bibliografía y referencias generales

ALBERONI, F., *I tipi umani negli spectacoli sceneggiati e di varietá con una comparazione con film e riviste teatrali*. Istituto Agostino Gemelli. Milan, 1967.

ALPUENTE, R., Comix español: vuelve la sátira. *Cuadernos para el Diálogo*, núm. 157, mayo 1976, p. 63.

AMES, W. y KUNZIE, D. M., Caricature, cartoon and Comic Strip. *Enciclopaedia Britanica*, vol. 3, Chicago, 1973-74.
AA. VV. *Bande desinée et Figuration Narrative*. Musée d'Arts Decoratifs du Palais du Louvre. SERG. Paris, 1967.
BECCIU, L., *Il fumetto in Italia*, Firenze, Samsoni, 1971.
BECKER, S., *Comic Art in America*. Simon & Schuster, New York, 1960.
BLANCHARD, G., *La Bande Desinée. Histoire des histoires en Images, de la prehistoire à nos jours*. Verviers, Ed. Gerard, 1969.
CARADEC, F., *I primi eroi*. Milano, Ed. Garzanti, 1962.
COMA, J., *Los cómics. Un arte del siglo XX*. Madrid. Guadarrama, 1978.
– *Del Gato Félix al Gato Fritz*. Barna. Gustavo Gili, 1979.
– *Y nos fuimos a hacer viñetas*. Barcelona, Penthalon, 1980.
– *El espíritu de los cómics*. Barcelona. Toutain, Ed. 1981.
CORTE, C., della. *I fumetti*. Milan. Mondadori, 1961.
DAVISON, S., *The Penguin Book of Political Comics*. Hardmonsworth. Penguin 1982 (ed. original en holandés 1976).
DE LAIGLESIA, J. A. *El arte de la Historieta*. Madrid. Doncel, 1964.
DELHOM, J. M. y NAVARRO, J., *Catálogo del Tebeo en España*. Barna. CAH, 1980.
DANIELS, S. L., *Comix. A history of Comic Books in America*. New York. Outerbirdge-Drentsfray, 1971.
FEIFFER, J., The Great Comic-Books Heroes. *Play Boy*, oct. 1965, pp. 75-83.
FONTES, I., Análisis del mercado actual del tebeo en España. *Revista de Estudios sobre la Información*, núm. 19-20, jul-dic. 1971.
GUILFORD, D., *Happy Days. One Hundred Years of Comic*. London. Jupiter Book, 1975.
– *The British Comic Cathalogue 1874-1974*. London. Mansell, 1975.
GASCA, L., *Tebeo y cultura de masas*. Madrid. Ed. Prensa Española, 1966.
– *Los comics en España*. Barcelona. Lumen, 1969.
– Cine y comic hablan el mismo lenguaje. *Film Ideal*. Madrid, 1965, pp. 582-583.
– Bibliografía española y mundial del comic. *Revista de la Opinión Pública*, Madrid, núm. 14 al 17.
– Storia dei fumetti alla Spagna. *Rev. de Comunicazioni di massa*, Roma, 6, 1965.
GUBERN, R., El cómic, en *AA VV Imagen y lenguajes*. Barcelona. Fontanella-BCD, 1981.
HOGBEN, L., *De la pintura a la historieta gráfica*. Barcelona. Omega, 1953.
HORN, M. (ED) *The World Enciclopaedia of Comics*. New York. Chelsea House Pub, 1976.
LACASSIN, F., *Pour un 9e art: La Bande Dessinée*. Paris. U.G.E., 1971.
– Bande Dessinée. *Grande Enciclopédie Alphabetique Larousse*, tomo I, 1971.
MANNING WHITE y ABEL, R. (Dir.) *Funnies: An American Idiom*. New York. The Free Press of Glencoe & McMillan Co. 1963.
MARTIN MARTINEZ, A., *Prensa Infantil y juvenil: pasado y presente*, en Comisión de Información y Publicaciones Infantiles. Madrid, 1967.
– Apuntes para una historia de los tebeos en España, *Revista de educación*, núm. 194 al 197. Madrid, 1967.
– *Historia del comic Español 1875-1939*. Barcelona. Gustavo Gili, 1978.
MASOTTA, O., *La historieta en el mundo Moderno*. Buenos Aires. Paidos, 1970.
MOIX, R-T., *Los comics. Arte para el consumo y formas pop*. Barcelona. Llibres de Sinera, 1968.
ORWELL, G., *Collected Essays*. London. Penguin, 1957.
PERRY, G. y ALDRIDGE, A., *The Penguin Book of Comics*. Hardmonsworth. Penguin, 1971.

REITBERGER, R. y FUCHS, W., *Comics: Anatomy of a Medium.* London. Studio Vista, 1972 (org. aleman 1971, trad. castellana en Zeppelin).
REY, A. *Les spectres de la bande.* Paris. Minuit, 1978.
RIVIÈRE, F., *L'ecole d'Hergé.* Grenoble. Ed. Glenat, 1976.
SADOUL, J., *L'enfer des Bulles.* Paris. Jean Jacques Pauvert, 1968.
STERANKO, J., *The Steranko History of Comics.* The Supergraphics Pub, 1970.
STERNBERG, CAEN y LOB, *Les Chefs d'Oeuvre de la Bande Dessinée.* Paris. Planete, 1967.
VAZQUEZ DE PARGA, S., *Los comics del franquismo.* Barcelona. Planeta, 1980.
VIGIL, L. El comic underground USA. *Estudios de Información* núm. 19/20, Madrid 1971, pp. 101-128.
WELKE, M., *Die Sprache der comics.* Frankfurt. Dina Verlag, 1958.

2. Estudios psicosociológicos y de teoría de la comunicación referidos al cómic

ALVAREZ VILLAR, A., Imágenes y estereotipos en los tebeos españoles, *Estudios de Información,* núm. 19/20, Madrid, 1971, pp. 277-303.
BOGART, L., Adult Talk about Newspaper Comics. *American Journal of Sociology,* LXI, 1955, pp. 26-30.
BOLTANSKI, L., La constitution du champ de la bande dessinée. *Actes de la Recherche en Sciencies Sociales,* núm. 1, janv. 1975, pp. 37-59.
CALISI, R., Stampa a fummetti, Cultura di massa, Societa contemporànea. *Quaderni di comunicazionni di massa,* 1, 1965.
CARBONELL, Ch-O., *Le message politique et sociale de la Bande dessinée.* Toulouse. Institut d'Etudes Politiques et Ed. Privat, 1975.
COUSINS, N., The time trap. *Saturday Rev. of Literature,* XXXII, Dec. 24, 1949.
DAVISON, Sol., *Culture and Comic Strip.* New York University Press, 1959.
DORFFMAN, A. y JOFRE, M., *Superman y los amigos del alma.* Buenos Aires, Ed. Galera, 1974.
DORFMAN, A. y MATTERLAT, A., *Para leer al Pato Donald.* Buenos Aires, Ed. Siglo XXI, 1972 (varias ediciones).
FERMIGIER, A., Bande dessinée et Sociologie. *Le Nouvel Observateur,* Avril, 19, 1967.
FRESNAULT-DERUELLE, P., *La chambre à bulles. Essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée.* Paris. U.G.E. 10/18, 1977.
GEERTS, C. y WATRIN, E., 25 ans d'evolution de la presse enfantine, analyse de contenu comparée: journaux pour enfants et pages magazines pour enfants de presse quotidienne. *Techniques de difussion collective,* 9/10, 1963, pp. 85-175.
GIANMANCO, R., Alcune osservazioni sui comics nella società americana. *Cuaderni di Communicazioni di Massa,* 1965, 1, pp. 58-60.
GIOVANNINI, A., I fumetti: propedeutica all'interpretazione dell'imagine. *Informazione RTV,* 1972, núm. 8-9.
HOULT, T. F., Comic book and juvenile delinquency. *Sociology and Social Research,* XXXIII, 1949, pp. 278-284.
IMBASCIATI, A. y CASTELLI, C., *Psicologia del fumetto.* Firenze. Guaraldi, 1975.
JEANNEZ, A. y LE CARPENTIER., L'analyse de la Bande Dessinée. *Le discours Social,* núm. 2, Bordeaux, ILTMAN, 1971.
LACASSIN, F., *Tarzan ou le chevalier crispé.* Paris. U.G.E. coll. 10/18, 1971.
MAGLI, P., Fumetto, en BALDELLI, P (ed) *Comunicazzioni di massa.* Milan. Feltrinelli, 1974.
MARQUES DE MELO, J., *Conteudo das revistas em quadrinhos no Brasil.* Petropolig. Vozes 1969.

McLEAN, W., *Iconographie populaire de l'érotisme*. Paris. Maisoneuve et Larose, 1970.
McLUHAN, M., (1968) *La comprensión de los medios como extensiones del hombre*, México. Diana, 1972.
MORAGAS, M. de, *Teorías de la comunicación*. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
RAMIREZ, J. A., *El comic femenino en España*, Madrid, Cuadernos para el Diálogo, 1975.
REMESAR, A., *Comunicación no verbal y medios de comunicación social*. Barcelona. Dep. de Psicología. Tesis de Licenciatura, 1976.
– *Metodología para el estudio comparativo del cómic y del cómic marginal*. Barna. Dep. de Psicología. Mimeo, 1976.
– *Metodología del análisis del cómic*. Barna. I Jornadas del Cómic. Pedagogía Sistemática. Barcelona, 1979.
– *El cómic y la ciudad*. II Jornadas de cómic. Dep. de Pedagogía Sistemática. Barcelona, 1980.
– *Zippi y Zappe: guerra al hampa*. Dep. de Psicología Experimental. Barcelona, 1979.
– *Introducción a la exposición Antológica del cómic español*. Barcelona. Facultad de Bellas Artes, 1981.
– Análisis del cómic. Plantejament del problema. Barna. *Guix*, 21-22, 1979, pp. 29-36.
– Análisis del cómic. El tebeo y els seus nivells de significació. *Guix*, 24, 1979, pp. 33-40.
– Análisis del cómic. Presentació de Mortadelo i Filemó, *Guix*, 31, 1980, pp. 47-50.
– Anàlisi del còmic. Introducció a la metodologia d'anàlisi. *Guix*, 41, 1981, pp. 21-24.
– Anàlisi del còmic. Resultat dels anàlisis (I), *Guix*, 1981.
– Documentos y textos, en REMESAR, RIBA, RODRIGUEZ. *Análisis y observación de la conducta*. Barcelona. Dep. de Psicología Experimental, 1981.
RENARD, J. B., *La Bande Dessinée*. Paris. Seghers, 1978.
RILEY, M. W. y RILEY, J. W., A sociological Approach to Communication Research. *Public Opinnion Quart*. XV, 1951, pp. 444-460.
ROCAMORA, A., Un comic, pista judicial. *Askatasuna*, 1979, núm. 3, pp. 60-62.
SADOUL, J., *Panorama de la Bande dessinée*. Paris. J'ai Lu, 1976.
SADOUL, N., *Tintin et moi*. Paris Casterman, 1975.
– *Archétypes et concordances dans la bande dessinée moderne*. Niza UER Lettres et Sciencies Humanines. Memoire de Maitrise, 1971.
SULLEROT, E., *Bande dessinée et culture*, Opera Mundi, Paris, 1966.
VANDROMME, P., *Le monde de Tintin*. Paris. Gallimard, 1959.
WHITE, D. M. y ROBINSON, E. *Who reads the Funnies and why? Comics reading in America*. Boston. Communication Research Center, rep. núm. 5, 1962.
STOLL, A., *Asterix. L'epopée burlesque de la France*. Bruselas. Complexe, 1978.
U. S. SENATE COMITEE ON THE JUDICIARY. *Comic Books and Juvenile Delinquency*. Washington D. C., 1955.
STATE OF NEW YORK, *Report of Legislative Comettee to Study the Publication of Comics*, 1955.
WOLF, K. y FISKE, M., The Children Talk about Comics, en LAZARSFELD, P. y STANTON, N. (EDS) *Communications Research*. New York, Harper and Row, 1949.

3. Semiología del medio y problemas de lenguaje

BREMOND, C., Pour un gestuaire des bandes desinées. *Langages*, 10, juin 1968, pp. 94-100.

CAGNIN, A., *Os Quadrinhos*, Sao Paulo. Ensaios 10, Ed. Atica, 1975.
CAPRETTINI, G. P., Grammatica del fumetto en *Strumenti Critici*, IV, 13, 1970.
CIRNE, M., *Para leer os quadrinhos*. Petropolis. Vozes, 1972.
– *A linguagem dos quadrinhos*. Petropolis. Vozes, 1971.
– Mafalda: practica semiologica e practica ideologica. *Revue Vozes*, 7, 1970.
COVIN, M., Propositions sur la bande dessinée, *Communications*, 19, 1972, pp. 138-147.
ECO, U., (1964). *Apocalípticos e integrados en la cultura de masas*. Barcelona, Lumen, 1968.
– La struttura iterativa nei fumetti. *Cuaderni di Comunicazionni di massa*, 1, 1965.
– Sur les bandes dessinées chinoises. Contre information et information alternative. *Versus*, 1, 1971.
– (1979) *Lector in fabula*. Barcelona. Lumen, 1981.
FONTBARE, V. y SHET, Ph., Codes culturels et logique de classe dans la Bande Dessinée. *Communications*, 24, 1976, pp. 62-80.
FRESNAULT-DERUELLE, P., *Tintin. Bande dessinée: une approche semiologique*. Tours. UER lettres et Sciencies Humaines. Thes de Maitrisse, 1968.
– Aux frontieres de la langue, les onomatopées dans la bande dessinée. *Cahiers de Lexicologie*, 1, 1971, pp. 78-88;
– La page de la bande dessinée, unité commerciale de narration. *La nouvelle critique*, núm. 47.
– La couleur dans la bande dessinée. *Revue d'Esthétique*, 4, 1972, pp. 443-453.
– *La Bande dessinée: l'univers et les thecniques de quelques comics d'expression francaise*. Paris. Hachette, 1972.
– *La bande dessinée: essai d'analyse semiologique*. Paris. Hachette, 1972.
– Comic books et comic strip. *Revue d'Esthetique*, 3-4, 1974, pp. 85-106.
– La couleur et l'espace dans les bandes dessinées. *Doc. Travail* núm. 40. CISL. Urbino, 1975.
– Du lineaire au tabulaire. *Communications*, 24, 1976, pp. 7-24.
GAUTHIER, G., Les Peanuts: un graphisme idiomatique. *Communications*, 24, 1976, pp. 108-140.
– Le langage des bandes dessinées. *Image et son*, 182, 1965.
– *Les codes de la Bande dessinée*. Paris. Ufoleis, 1973.
GUBERN, R., El mundo de los cómics a través de R. Gubern. *Athenea*, mayo 1977, núm. 65.
– *El lenguaje de los comics*. Barcelona. Península, 1972.
HORN, M., Langage et structure de la bande dessinée. *Informations et Documents*, 334, agosto, 1974.
LINDEKENS, R., Analyse structurale de la Stripsody de Cathy Berberian. *Communications*, 24, 1976, pp. 140-178.
MARTINEZ, L., Análisis estructural de los comics, en THIBAUT-LAULAN (ed) (1972), *Imagen y comunicación*. Valencia. Fernando Torres, 1973.
MASOTTA, O., Reflexiones presemiológicas sobre la historieta: el esquematismo, en VERON, E. (Ed.) *Lenguaje y comunicación social*. Buenos Aires. Nueva Visión, 1971.
PARAMIO, L., El cómic y la industria cultural: cuestiones semiológicas. *Estudios de Información*, 19-20, jul-dic. 1971.
PEÑUELA CAÑIZAL, E., Quino: Una propuesta de lectura. *Comunicaciones XXI*, 23, pp. 6-14.
PICQUENOT, A., La grande vignette et le recit. *Communications*, 24, 1976, pp. 177-193.
RIO, M., Cadre, plan et lecture. *Communications* 24, 1976, pp. 94-107.
ROUTEAU, L., Jacobs: narration et science fiction. *Communications*, 24, 1976, pp. 41-61.

THIBAUT-LAULAN, A-N., *Le langage de l'image*. Paris. Ed. Universitaires, 1971.
TOUSSAINT, B., Ideographie et bande dessinée. *Communications*, 24, 1976, pp. 81-93.

4. Psicopedagogía del cómic

AA.VV., *I fummetti*. Istituto di Pedagogia. Roma, 1967.
AA.VV., Espolsem la palla i busquem el gra. Treball sobre el contingut dels comics. *Perspectiva escolar*, 7, maig, 1976.
AA.VV., *Lecture et Bande dessinée*. La Roque d'Antheron. Ed. Promo-Durance, 1977.
AA.VV., *Histoire et Bande dessinée*. La Roque d'Antheron. Ed. Objectif Promo-Durance, 1979.
ARBUTHNOT, M. H., Children and the comics. *Elementary English Review*, March, 1947.
BAHR, E. K., *La historieta como experiencia didáctica*. México, Nueva Imagen, 1978.
BRUNET, G. y LABORDERIE, R., *Insieme a Venezia*. Paris. A. Collin.
CANZANI, F., Sur la compréhension de certains éléments du langage des bandes dessinées par des sujets âgées de six a dix ans. *Ikon*, sep., 1965.
CAPUT, J. P., Pedagogie de l'expression et bande dessinée. Quelques sugestions. *Etudes de Lingüistique Appliquée*. 13, janv-març, 1974.
COHAN, M., Comic books in the class room. *Social Education*, 5, 1975, pp. 324-325.
DAHLEM, J., L'enseignement de français et la bande dessinée. *Etudes de Lingüistique Appliquée*, 13, jan-març 1974.
DALLARI, M., *Scuola e fumetto*. Milan. Emme Ed. 1977.
LABORDERIE, R., *Les bandes dessinées*. Bordeaux. Centro de Documentation, 1970.
LEWIN, H. S., Facts and Fears about the comics. *Nation's School*, LII, 1953, pp. 46-48.
PICQUENOT, A., Enseignement et bande dessinée. *Practiques*, 7-8, 1975.
RODRIGUEZ DIEGUEZ, El comic y la enseñanza. *Comunicación XXI*, 21, 1975, pp. 21-24.
– *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barna. Gustavo Gili, 1977.
ROUX, A., *La bande dessinée peut être educative*. Paris. Ed. L'Ecole, 1970.
– Lecture gauche droite. *Media*, 1973, pp. 49-50.
– *La Bande dessinée*. Paris. Office Français des Thecniques modernes d'Education, 1973.
SAINT-MICHEL, S. y CONVARD, D., *Le français et la bande dessinée*. Paris. Fernand Nathan, 1972.
TORA, E., Estudio evolutivo de la ordenación de mensajes icónicos. Barcelona. *Anuario de Psicología*, 2, 1972, pp. 39-51.
ZORBAUGH, H., Comic. There they stand. *Journal of Educational Sociology*, dec. 1944.
REMESAR, A., El comic a l'escola. *Guix*, 1, novembre, 1977, pp. 31-34.
– Una experiencia d'utilització del comic. *Guix*, 4. 1978, pp. 31-38.
– Utilització del comic pel coneixement del grup. *Guix*, 14, 1978, pp. 13-16.

5. La confluencia del psicoanálisis y la semiología

COVIN, M., L'image derobée ou comment le desir en (re)vient a la bande dessinée. *Communications*, 24, 1976, pp. 197-242.

RODRIGUEZ, J. L., Semiótica narrativa. La serie verbal en la historieta. En REMESAR, RIBA, RODRIGUEZ. *Análisis y observación de la conducta.* Barna. Dep. Psicología Experimental, 1981.

6. Solamente psicoanálisis (y además clásico)

WERTHAM, F. C., *Seduction of Innocent.* New York. Rinehart & Co., 1954.

7. Estética del cómic

ANDRE, J. C., Esthetique des bandes dessinées. *Revue d'Esthetique* 18 (1), 1965, pp. 49-71.
LARA, A., *El apasionante mundo del tebeo.* Madrid. Cuadernos para el Diálogo, 1968.
RAMIREZ, J. A., *Medios de masas e historia del Arte.* Madrid. Cátedra, 1978.

8. Antropología y cómic

CONTRERAS, J., El héroe. Vehículo de inculcación. *Ethnica,* 6, 1973, pp. 37-69.
LECLERC, G., *Antropologia e colonialismo.* Milan. Jaca Books, 1973.
LOMBARDI SATRIANI, L. M., *Antroplogia culturale e analisi della cultura subalterna.* Bolonia. Guaraldi, 1974.

MICKEY, EL MAS POPULAR Y VENERADO RATON QUE LA FANTASIA HA CREADO

por Faustino RODRIGUEZ ARBESU

Con estas líneas da comienzo un estudio sobre uno de los personajes tipo que mayor éxito popular ha alcanzado dentro de estas dos formas de expresión hermanas que son el cine y el cómic. Triunfo que puede ser comparado con el obtenido por Charlot, Buster Keaton, Douglas Fairbanks o Humphrey Bogart, en el seno del cine, o bien Flash Gordon, Merlín o Superman dentro del cómic.

Este personaje ha sido el pilar sobre el que se ha sustentado una de las productoras de ambos medios que ha resistido a pie firme todas las crisis e innovaciones que han acontecido en los últimos 50 años y que incluso originaron la quiebra de la que fue Meca del cine: Hollywood. Personaje que convirtió en mito, además de gran magnate de la industria, a su creador. Mito que puede ser todo lo controvertido que queramos, pero que será sin ninguna duda objeto de estudio en ésta y en las próximas generaciones por la influencia que ha tenido y tiene al haber sensibilizado, positiva o negativamente pero sensibilizado, a la cultura de masas por su gran difusión y por haber sido durante varias generaciones el *Sancta Santorum* de lo que se ha entendido y entiende por cine o cómics para niños. El citado creador es Walt Disney y el personaje, el simpático, dinámico, osado, atrevido y sobre todo popular: Mickey Mouse.

MICKEY NO SOLO FUE CREADO POR DISNEY

Mickey Mouse es la primera y más genial creación de ese equipo de magos de los dibujos animados que fue el clan Disney.

El 15 de mayo de 1928 aparece el primer film de dibujos animados de un pequeño ratón que lleva el nombre de Mickey. El título del film es *Crazy Plane* (El aeroplano loco) y fue realizado por Walt Disney. He escrito realizado por Walt Disney cuando debería de haber escrito por el *equipo* de Disney, pues para ser exacto y dejar las cosas en el lugar que verdaderamente le corresponde (y no en donde la propaganda ha colocado al mito) se hace imprescindible la mención de aquellos que han intervenido en dicha realización: Walter Disney (Walt), su esposa, su hermano Roy y el gran dibujante Ub Iwerks. Si bien, la idea original se debe a Walt, el resto de los componentes han tenido bastante que ver en el éxito de este personaje, especialmente en el caso de la esposa de Disney, Lilian Bounds, y el dibujante Ub Iwerks. La Sra. Disney dio al

ratón el nombre de Mickey, hecho que puede parecer sin importancia, pero cuando algo alcanza los niveles de difusión de este héroe comienza a tenerla, máxime si tenemos presente que el nombre que Disney tenía preparado para el lanzamiento del universal ratón era el de Mortimer Mouse, nombre que a la Sra. Disney le pareció inadecuado. Por otra parte ya colaboró con su esposo en 1927 en el proyecto de esta creación.

En cuanto a la participación del dibujante Ub Iwerks, debió de ser bastante importante cuando Disney requirió su colaboración como creador de los bocetos de las primeras tiras de Mickey en el cómic.

MICKEY EN EL COMIC

Siguiendo la corriente comenzada por los héroes *Tarzán* y *Buck Rogers,* de la incorporación del género de aventuras en el atractivo mundo del cómic, el 1 de enero de 1930 salta de la pantalla grande al cotidiano mundo de los diarios un héroe que habría de ser la más fiel representación del *New Deal* pregonado por el Presidente Roosevelt: Mickey.

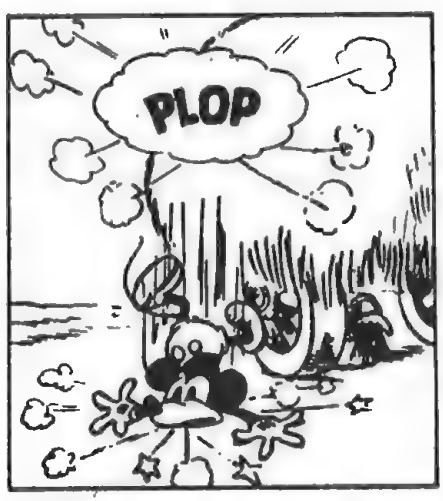
En la creación de estas aventuras para el cómic colaboran además del propio Disney, Ub Iwerks y Win Smith. Disney será el autor de los guiones, a Ub Iwerks le corresponde el trabajo de creación de los bocetos y dibujar las tiras a lápiz, finalmente Win Smith pasa a tinta china los dibujos creados por Iwerks.

FLOYD GOTTFREDSON: UN GIGANTE DE LA HISTORIETA

Cuatro meses después de haber sido creado el héroe para el cómic (abril de 1930) entra a formar parte de los estudios de Disney un hombre de gran sensibilidad que inicialmente se encarga de efectuar el trabajo que tenía encomendado Win Smith (pasar a tinta los dibujos realizados a lápiz por Ub Iwerks) pero que rápidamente se hace con la serie. Este nuevo colaborador se llama Floyd Gottfredson y su llegada a los estudios Disney será trascendental en la existencia de Mickey, Gottfredson se prenda del héroe compenetrándose rápidamente con él, intuye el espíritu con el que fue creado y con gran amor trata de darle un carácter, una personalidad, humanizándolo. Labor que logra plenamente pues en el breve espacio de unos años hará de él el más famoso personaje del cómic y lo elevará a uno de los más altos planos de valores artísticos. Es, bajo su pluma y pincel cuando se crearán las más bellas, interesantes, fantásticas y atractivas páginas dominicales y tiras diarias de toda la existencia de este popular ratón.

La primera aventura impresa en los periódicos lleva el título de *La audaz empresa de Mickey en la isla misteriosa.* En ella se nos presenta un Mickey que, más que el héroe que pasará a ser de la mano de ese gran creador llamado Floyd Gottfredson, es un alocado y simpático muchacho el cual enardecido por la lectura de las hazañas de *Lindbergh* (El héroe solitario), decide emularle, para ello construye un aeroplano con cuatro tablas que encuentra en la granja en que habita en compañía de sus cerdos, gallinas, etc., utiliza por motor la distorsión de un pobre perro tranvía, al cual previamente ha torsionado. En esta primera aventura del héroe las situaciones son provocadas buscando más el *gag* que la aventura en sí, de hecho una de las principales diferencias que existirán entre Mickey y el resto de los que forman el grupo de los héroes del cómic (Tarzán, Gordon, El príncipe Valiente, El hombre enmascarado, etc.), se encuentra en la estructura de la narración: en las historias de Mickey además de la aventura formada por un cierto número de tiras de aparición diaria, existe la tira como elemento aislado e independiente del conjunto teniendo existencia propia, de tal forma, que un lector que por casualidad en un determinado día leyese un periódico y con él una de las tiras de Mickey, ésta tendría sentido propio, independientemente del conjunto de la trama, hecho de mucha importancia comercial, pues estas tiras decían algo al lector asiduo y al ocasional lo cual era imposible que ocurriese con el resto de los héroes.

Las primeras aventuras del héroe son las típicas que pueden ocurrirle a cualquier jovencito travieso que decida correr aventuras por su cuenta, convenientemente exageradas y con cierto grado de humor, pero no muy diferentes de las travesuras que más o menos hicimos o imaginamos hacer todos aquellos que hemos vivido épocas en las que salir a la calle o bajar de la acera no representaba un peligro de muerte como lo representa en la actualidad, obligando a nuestros niños a permanecer en el interior de las diminutas habitaciones de los pisos en que habitamos produciéndoles la consiguiente claustrofobia, amén de una serie de represiones que en nada bueno han de desembocar con el paso de los años. La simpatía y la cotidiana imaginación fueron factores que indudablemente influyen en el éxito inicial de la serie, pues estas aventuras (travesuras) evidentemente producían el regocijo de los pequeños haciéndoles imaginar andanzas totalmente creíbles dentro del amplio universo de fantasía del cual el niño está dotado, a la vez que estimulaban la nostalgia de los mayores recordándoles las pequeñas pero gigantescas aventuras que ellos habían experimentado dentro del desproporcionado pero hermoso y nostálgico mundo de la niñez.



Un hecho importante ocurre el 26 de marzo de 1930 en esta primera correría del simpático Mickey; en las tres últimas tiras aparece una ratita

de gran parecido con el héroe que desde ese momento pasará a ser su compañera inseparable. Compañera que será la encarnación de la peculiar *novia eterna* del mundo de los héroes en el cómic. Se ha de hacer notar, que este personaje es la incorporación al cómic del aparecido en el film realizado en el año 1928 que lleva el título de *Crazy Plane.*

La entrada de Floyd Gottfredson en las andanzas de Mickey se efectúa en la segunda historia, siendo ésta la primera en que realmente el héroe se enfrenta con aventuras y peligros propios de un personaje épico. Con Gottfredson Mickey adquiere todo su carácter de héroe romántico y desinteresado aventurero. Este autor realizará las páginas dominicales y tiras diarias de este personaje durante más de un decenio, siendo al poco tiempo de haber dejado parcialmente de crearlo, cuando entra en franco declive del que ya no podrá recuperarse jamás. La calidad y el interés de estas aventuras irán decreciendo paulatinamente. La guerra ha hecho estragos en los héroes románticos. Los gustos comienzan a derivar hacia los *superhéroes* encabezados por *Superman.* En los estudios Disney ha sido creado otro personaje que acaparará la atención de los fans. Personaje que inició su andadura con apariciones esporádicas en las aventuras de Mickey y poco a poco adquiere personalidad a la vez que popularidad. Finalmente llega a desplazar al que fue héroe predilecto del propio Disney, con el que la leyenda (propaganda) le ha pretendido asimilar, en lo que a carácter y bondades se refiere.

El nuevo astro de los estudios Disney no es otro que el envidioso, impulsivo, vanidoso, vengativo, iracundo, cobardón y psicopático, pero a la vez atrayente Pato Donald. Atractivo que se produce al ver en él reflejados aquellos de nuestros defectos más ancestrales, que de ser manifestados abiertamente como el pato lo hace, seríamos marginados por la sociedad, produciendo cierta satisfacción el ver cómo este pequeño monstruo logra sobrevivir y hasta hacerse apreciar en la sociedad en la cual vive (fiel reflejo de la nuestra).

Como dato curioso sobre Donald, una anécdota: la prohibición que sobre él pesa en los países nórdicos. En ellos son los films de este pato de los pocos que la censura no permite su proyección.

Donald aparece por vez primera en la aventura de Mickey *La proeza de Oscar el avestruz,* a partir de ella su papel en las historias irá en aumento hasta que en la correspondiente a la fecha 10 de agosto de 1936 pasa junto con Goofy a ser uno de los personajes principales. Será en esta historia en donde quede ya perfectamente reflejada la colérica personalidad de este cobardón pato. Donald, al igual que la mayoría de los personajes del cómic de la productora Disney procede de los films de dibujos animados, concretamente de uno realizado en 1934.

MICKEY: EL MAS FIEL REPRESENTANTE DEL *NEW DEAL*

Al hablar de los héroes del cómic nacidos en la década de los años 30, se hace obligatorio hacer referencia a la relación existente entre éstos y el *New Deal* promovido por la administración rooseveltiana. Uno de los factores que más ha contribuido a convertir en éxito a gran parte de estos héroes es el hecho de que se adaptasen en ciertos matices a alguna de las virtudes preconizadas por este movimiento.

La reforma civil proclamada por la administración del presidente Roosevelt se pone en movimiento. A la rugiente, loca y carente de valores morales América de los años 20, es necesario oponerle otra, en la que un ciudadano cualquiera ha de poseer el coraje suficiente para denunciar los atropellos, la corrupción existente, de luchar contra el crimen organizado, de trabajar sin desmayo, de no exigir compensación alguna a cambio, etc.

Para el *New Deal* es el hombre que vive de su trabajo, el ciudadano anónimo quien debe de producir esta transformación que ha de generar una nueva forma de convivencia pletórica de valores morales. El embrión de esta nueva sociedad será el ciudadano medio, aquel que vive modesta pero honradamente en las ciudades y más especialmente aquel que más duramente ha sufrido sobre sus carnes el desgarro del hambre y la marginación de la pobreza: el trabajador del campo. De entre todos los héroes nacidos en esta época, Mickey es el que se adapta al prohombre Roosveltiano como los líquidos a los recipientes que los contienen. En él se cumplirá la esencia del *New Deal:* Será el primer ratón que pasará a ser leyenda.

El triunfo definitivo del género de aventuras se produce en estos años. Bajo una mirada un tanto simplista, sus protagonistas poseen algunos puntos de contacto con los nuevos valores: valientes, honrados, decididos, luchan aparentemente a favor del establecimiento de una sociedad más equilibrada, etc. Sin embargo, ninguno de ellos responde ni remotamente al modelo del *New Deal.* En algunos aspectos puede admitirse cierta identificación del ciudadano medio con los héroes aventureros (a nivel imaginativo, de deseo, de eliminar limitaciones y represiones, etc.), en otros, por el contrario, jamás pudo hacerlo al ser éstos su antítesis: altos, inteligentes, pretendidamente perfectos, se les supone cultos, con conocimientos a los que ellos jamás podrán tener acceso (Merlín), excepcionalmente fuertes, etc. Sus orígenes aunque en algunos casos se desconocen, en otros se sabe con certeza que no proceden de la clase humilde y menos aún del medio rural. Sólo Mickey será la excepción. En él se verifican todos los requerimientos exigidos para la creación del nuevo ciudadano norteamericano. Mickey es un adolescente y toda idea que trate de cambiar algo ha de ser dirigida de forma

especial hacia los jóvenes y los adolescentes. Es un héroe de tipo doméstico, un pequeño cualquiera, un muchacho del campo que sueña con imitar al héroe nacional que hizo en solitario la travesía del Atlántico. Este muchacho del medio rural es ingenioso, decidido, valeroso, con espíritu aventurero y osadía sin límites, modesto, capaz de realizar cualquier tipo de trabajo por humilde que éste sea: ayudante de fontanero, botones de un hotel, incluso después de haber saboreado las mieles del triunfo, del agasajo o la riqueza. Mickey siempre estará dispuesto a luchar por aquellas causas que crea justas, sin que medie ningún tipo de interés. Generoso (reparte sus bienes en más de una ocasión entre los humildes), magnánimo con sus enemigos, obstinado, tenaz y humilde. Su pudor y modestia logró levantar pasiones de admiración entre intelectuales que despreciaban el medio.

Como muestra de alguna de las bondades descritas se puede hacer mención de una aventura que data de febrero de 1933 y en la que Mickey, a requerimiento de Mini, se ve impulsado a buscar una ocupación *segura y respetable*, aconsejándole ésta que se decida por doctor, banquero, ministro, etc. Desoyendo a Mini, Mickey opta por una profesión arriesgada y poco cómoda: aviador. Profesión que logra dominar tras tenaz aprendizaje y haciendo uso de un impetuosismo irresponsable (típico de los años jóvenes) de gran sangre fría y desprecio del peligro.

Su triunfo sobre los malos de turno *(Pata de palo* y *Lobo)* le reporta el ser recibido como un héroe por las autoridades. Al finalizar la aventura Mickey pronuncia un discurso que concluye con las siguientes palabras: *Por muy duro, por muy antipático que sea el trabajo que se está haciendo, debe de hacerse hasta el fondo.* Palabras que se adaptan perfectamente a los ideales del *New Deal.*

LAS AVENTURAS DE MICKEY SE ADELANTARON A LA EPOCA

El 1 de diciembre de 1936 se inicia una de las aventuras más imaginativas, en el aspecto científico, de todas las acontecidas a este pequeño héroe y también de las más bellas y amenas: *Mickey Mouse on Sky Island* (El ratón Mickey en la isla del cielo). En ella persiguiendo a un coche que se desplaza por el aire a velocidad increíble para los adelantos técnicos de la época, Mickey conoce al que es inventor de ese prodigio volador y de otras maravillas; el científico de origen alemán EINMUG.

Einmug tiene su escondite, o mejor dicho, habita en una isla que posee una particularidad; en lugar de estar rodeada de agua, lo está de aire. Es en realidad un satélite artificial movido a voluntad y capricho de su genial creador.

En el transcurso de las conversaciones que Mickey sostiene con el sabio descubrimos que el auto-volador es propulsado por energía atómica y que la isla laboratorio se sostiene en el aire, venciendo la ley de la atracción universal, merced al bombardeo atómico producido por un gran reactor. Estos y otros prodigios se nos muestran en esta aventura. Prodigios tales como una pistola y un cañón atómico capaces de desintegrar la materia, o la creación de un campo antigravitatorio que permite a las personas andar por el aire y a los vehículos *posarse* en él. Historia increíblemente sugestiva merced a lo descrito, aderezado dentro de un gran guión realizado en viñetas con una perfecta narrativa.

Si analizamos fríamente los inventos descritos, podemos encontrar vestigios anteriores en la literatura y en el propio cómic. Sin adentrarse en grandes averiguaciones, en la obra de Julio Verne *El Nautilus* vemos que éste está propulsado por un reactor de estilo similar al que produce la energía en la isla del cielo y en *La ciudad de los hombres halcones* de la serie Flash Gordon en el planeta Mongo, la citada ciudad (la de los hombres halcones) se sostiene en el aire en circunstancias similares a las descritas, no obstante en este último caso no creo recordar que se diese una explicación tan concreta como la dada por el sabio Einmug.

PALABRAS PROFETICAS DE EINMUG

Las ideas más avanzadas del sabio Einmug no se encuentran en sus inventos o hallazgos técnicos, sino en la humana filosofía de la vida que de él emana. Einmug a lo largo de los diálogos sostenidos con Mickey pronuncia algunas frases que hoy, 46 años después, parecen proféticas y en algunos momentos desoladoras, por la terrible verdad que contienen.

Después de que Einmug ha mostrado a Mickey las instalaciones de la isla satélite, éste le dice al sabio: *La energía atómica sustituirá al carbón, a la gasolina;* respondiéndole éste: *Cuando pienso el uso que harán los hombres de mi invención, me entran ganas de llorar.* En otra ocasión Einmug le dirá a Mickey: *Mi fórmula puede revolucionar al mundo y hacer a todos ricos y felices... también es capaz de sembrar la destrucción y la muerte, por esta razón la tengo escondida.* Mickey pese a todos los razonamientos que el sabio le da para no divulgar su fórmula atómica, intentará convencerle de que se la dé, que él se encargará de que se haga buen uso de ella: *No debe preocuparse por la fórmula, haremos buen uso de ella;* pero el sabio, con más conocimiento de las presiones a que se ven sometidos los bien intencionados como el romántico Mickey, le responderá en diferentes ocasiones: *No, el mundo no es digno de poseer una invención como la mía. El mundo no está maduro para una invención*

similar, no traería más que guerras desastres y robos. La energía de los átomos destruiría ejércitos y ciudades, sería una carnicería. Finalmente ante el problema que presenta el secreto de su fórmula, al haber sido descubierto su paradisíaca isla por Mickey y el terrible *Pata de palo*, decide poner rumbo *hacia un mundo mejor.*

Algunas de las palabras que el sabio Einmug le dijo a Mickey resultaron proféticas, recordemos que 8 años más tarde, tal como predijo el sabio, la energía atómica es empleada con fines bélicos y una ciudad de más de 100.000 habitantes (Hiroshima) era borrada de la faz de la tierra en unos instantes, dentro de una gigantesca nube en forma de hongo que tras de ella no dejó otra cosa que mutilaciones, sufrimiento, muerte, destrucción y lágrimas. Había hecho explosión la primera BOMBA ATOMICA, a la que seguiría una segunda en la ciudad de Nagasaky.

Einmug tenía razón y fue el más sensato, al guardar para sí el secreto de su descubrimiento. Las ventajas que tal invención nos trajo son grandes, e incalculables las que se podrán obtener en el futuro, pero comparadas con la destrucción que ya provocó y las que puede volver a provocar con su creciente aumento de potencia destructiva y su peligrosa aplicación por vías *pacíficas*, es muy posible que finalmente la balanza se incline hacia la postura de Einmug.

UN SABIO QUE NO ESTA LOCO

Otra innovación que se aprecia en la historia del sabio Einmug es lo referente a la personalidad del sabio. En este cómic, a diferencia de la mayor parte de los de la época y de otros medios de expresión populares como el cine y la literatura, nos presenta un sabio totalmente cuerdo y humano. Personaje muy opuesto del típico *sabio loco* tan en boga por aquellos años, sabios que además de locos eran terriblemente peligrosos pues su obsesión consistía en dominar el mundo o bien destruirlo.

Einmug, no sólo no está loco, sino que por la filosofía que de sus palabras se desprende, es un hombre de gran humanidad y de un grado de sensatez que raya en la *locura* si por sensatos se entienden los cerebros que en la actualidad gobiernan el mundo.

OTRAS PREMONICIONES

En 1932 en la aventura *Mickey in Blagga de Castle* se presenta a tres científicos malvados (aquí sí se utiliza la fórmula del sabio malvado) que emplean un circuito cerrado de TV. para poder controlar visualmente los lugares que desean. Hecho que se adelantó unos años a la realidad, pues si la TV. en el año 32 ya existía comercialmente, en realidad estaba

dando sus primeros pasos y con las secuencias de esta historia vemos una fórmula de utilización de la TV. que en el futuro llegó a ser cotidiana, adelantándose por tanto a la época al igual que haría Charles Chaplin en su versión del control del rendimiento de los trabajadores, llevado a extremos de demencia, en la fábrica en que trabaja Charlot en el film *Tiempos Modernos.*

LA CAIDA DE MICKEY

No pasarían muchos años desde la irrupción de las aventuras de Mickey en forma de cómics en los diarios, hasta que apareciese un exacerbado nacionalismo que inició su andadura en los últimos años del mandato de Roosevelt, se asentó con el presidente Truman, continuó con el de Ike y puso fuera de la ley a todos aquellos que pretendían continuar con la limpieza de la nación, comenzada bajo el *New Deal* y fomentada por los medios de expresión existentes. Todo aquel que durante el mandato de Truman ponía en tela de juicio la honestidad de determinados elementos del poder, el que tratase de sacar a la luz la corrupción todavía existente y que durante el mandato del anterior presidente contó con el beneplácito de las cabezas rectoras, comenzó a hacerse reo de sospecha bajo la acusación de atentar contra la seguridad de la nación, siendo sometido a despiadadas presiones por parte del *Comité de Actividades Antiamericanas* que motivarán en muchos casos la privación de la libertad, el infarto o el suicidio.

La caza de brujas se pusó en marcha bajo la mano ejecutora del senador McCarthy, todos los intelectuales nacidos y afincados en Estados Unidos pasaron a engrosar las famosas *listas negras* que hicieron temblar a aquellos que habían hecho ostentación de su disconformidad con el sistema.

Si el *mccarthysmo* fue una de las principales causas de la decadencia que desde los años 50 viene padeciendo el cine y de rechazo el hundimiento de Hollywood como Meca de éste, también su influencia fue nefasta en el cómic. Todos los héroes habían nacido y se habían criado al amparo del *New Deal.* Su decadencia y pérdida de popularidad comenzó cuando mutaron aquellas pequeñas características que les acercaban a esta corriente, cuando se convirtieron en banales, cuando lo imaginativo fue sustituido por lo real, lo onírico por lo cotidiano, esos visos de libertad de los que hicieron gala, por la sumisión, la aventura en solitario por la colaboración con determinados grupos de poder, la carencia de ataduras por el conservadurismo más arraigado, el no poseer una determinada posición social, por poseerla, la lucha desinteresada por el aburguesamiento y la complicidad más descarada con el sistema.

ANTECEDENTES

En el caso del Héroe que nos ocupa, su decadencia comienza aunque todavía de forma imprecisa, cuando de héroe solitario pasa a ser un colaborador de la policía y se acentúa con su intervención en la segunda guerra mundial, si bien ya anteriormente había dado muestras de un conservadurismo irritante que hacía predecir su posterior ocaso, al estar en franca oposición con el romanticismo del que siempre había hecho gala. Ejemplos:

— En 1936 Mickey hace de agente secreto, siendo precursor en este sentido del resto de los héroes que posteriormente lo harán influidos notablemente por la moda *James Bond.* El colaboracionismo se inicia con esta aventura y de él pasará posteriormente al de confidente de la policía, mutación que ya se producirá cuando de gran luchador al que nunca importó de qué lado o estamento social estuviesen sus enemigos, se transforma en un fiel representante del *stablishment.*

En 1939 en la aventura titulada *Mickey y la lámpara de Aladino* viene a decirnos que el mundo está bien como está y vale más dejarlo así. El tratar de cambiarlo no sirve más que para crear conflictos, no sólo al que trate de hacerlo sino también a los propios beneficiados por el cambio.

Mickey compra una vieja lámpara para utilizarla como adorno en su casa y al limpiarla descubre que en su interior se encontraba un genio muy particular que sólo trabaja cuatro horas al día, porque según él *posee un contrato colectivo de trabajo muy bueno.* Con la ayuda del genio comienza a hacer el bien; construye una hermosa ciudad en lo que antes fue un estercolero, da dinero a un mendigo que hace días no come, regala un vestido a una pordiosera, hace a todos los vecinos de un pueblo ricos y sin problemas, pero todas estas acciones son correspondidas por la incomprensión y la desconfianza. Al nuevo barrio no quieren ir a vivir porque piensan que detrás de este aparente desinterés se esconde algún embrollo. Mickey vuelve la ciudad a su estado primitivo al ver su fracaso y ser requerido por el alcalde la ciudad, el cual le dice *ha privado a la ciudad del lugar en el que poder tirar la basura... ha infringido la ley, no posee permiso de construcción, se ha adueñado de una propiedad ilegalmente, emplea mano de obra extranjera, etc.*

El mendigo al que ha hado dinero para que pueda saciar su hambre, lo vuelve a encontrar tan hambriento como la primera vez que lo vio. Extrañado le pregunta la razón por la que no ha comido, a lo que éste le responde *que no lo ha hecho porque allí no hay comida que poder comprar.*

La pordiosera que recibe el vestido de manos de Mickey, lo llena de agujeros con unas tijeras, dejándolo en estado semejante al que lleva puesto. A requerimiento de Mickey le responde: *si es por los vecinos... no quiero que crean que me doy aire.*

Por último los vecinos del pueblo a los que ha hecho ricos, le persiguen para maltratarlo porque *los ha hecho a todos ricos,* al poseer de todo, no pueden tener esperanza ni ningún tipo de porvenir.

En vista de lo que le ha acontecido, Mickey decide dejarlo todo como estaba, pecando de un recalcitrante conservadurismo.

CAIDA

La verdadera decadencia de las aventuras del héroe comenzará a partir de su participación en la segunda conflagración mundial. Participación que no será exclusiva de este héroe, recordará el lector el activo apoyo que la mayoría de los héroes de los años 30 prestaron al grupo de los aliados.

En la aventura aparecida en 1943 de título *Mickey en la Segunda Guerra Mundial* el ejéricto aliado precisa los servicios de un superhéroe (con el nacimiento de Superman se habían puesto de moda), capaz de pilotar un superavión denominado *El Halcón.* Tras numerosas y peligrosas pruebas Mickey logra que lo designen como piloto de esa joya de la aeronáutica, poseedor de logros técnicos que lo hacen un avión del futuro, entre los que se encuentra el de cambiar de color como los camaleones con el objeto de producir su total camuflaje.

Montado sobre *El Halcón* Mickey realiza un debastador efecto sobre Alemania llegando incluso a hacer prisionera a la Plana Mayor del ejército en el interior de su Cuartel General, al que logra llevar desde Alemania hasta Estados Unidos atado a la cola de su avión.

A Mickey, a pesar de todos los agasajos y de todas las condecoraciones que recibe por sus actos heroicos, le ocurre lo que a otros muchos excombatientes: el puesto que habían logrado en la sociedad después de no pocas y penosas dificultades (en el caso de Mickey había sido ganado a pulso) ha sido ocupado por algunos de los que no han participado en la contienda de una forma activa y que han hecho su agosto mientras los demás exponían el pellejo. Mickey ya no logrará volver al lugar que había abandonado para defender a su patria, ya no será el héroe más querido de la juventud, ni más popular, tampoco el más emulado. Sus andanzas ya no volverán a ser el triunfo de la aventura sin superhéroes, donde el protagonista cumple misiones legendarias partiendo de un origen y de unos poderes absolutamente comunes.

El mundo romántico-social de Mickey en la era rooseveltiana, ya no tendrá cabida en la posguerra del *vendedor* Truman. El *New Deal* será sustituido por el *mccarthysmo*. La última guerra romántica (España 1936/1939) ha dado el triunfo al materialismo-religioso. La amistad Roosevelt-Stalin se trueca por el más brutal antagonismo Stalin-Truman. A los más fervientes defensores de las libertades democráticas se les tiñé de *rojo* para así poder perseguirlos en la *caza del rojo* que se ha organizado. El insignificante, pendenciero, grotesco y mal intencionado *Pato Donald* ha ocupado el puesto de Mickey, mientras éste luchaba por la democracia. Todo el mundo de este último se ha venido abajo, el coraje que le caracterizó durante tantos años le abandona, en lugar de combatir al intruso actuando como hasta entonces lo había hecho, se deja influir, con lo que sus aventuras pierden todo el atractivo que poseían ocasionando su caída.

Mickey seguirá viviendo pero su paso por el cómic ya no marcará a nadie, ni ningún componente de las generaciones de esta época se acordará de él pues el Mickey que conocieron es ahora un ser que ha perdido su personalidad y lo que hace es tratar de seguir viviendo reflejando la de otros, sin ningún tipo de atractivo.

UN MITO QUE SE RESQUEBRAJA: WALT DISNEY

En los últimos años, se han ido conociendo una serie de detalles sobre los trabajos realizados en las producciones Walt Disney que vienen a demostrar que Disney, por encima de todo lo que sobre él se ha escrito, ha sido un gran comerciante con no muchos escrúpulos.

En la actualidad se conoce con precisa exactitud la gran cantidad de manos que han intervenido en la creación de sus personajes. De sus estudios han salido (los más conocidos), Al Taliaferro, Ted Osborne, Fred Quimby (Tom y Jerry), Al Levin, Bill Shaw, Dick Shaw, Walt Kelly (creador de *Pogo*, uno de los cómic más interesantes de la posguerra, etc.).

En la primera aventura de la serie Mickey y tan sólo algunos días después del inicio de sus andanzas en el cómic, Walt Disney, usurpará los derechos de Ub Iwerks, estampando su firma en todas las tiras y páginas dominicales, pese a que por aquel entonces los dibujos y bocetos los realizaba Ub Iwerks. Posteriormente seguirá haciéndolo y sin embargo durante varios años será Floyd Gottfredson el creador de la serie. Es necesario dejar constancia de estos hechos, pues lo justo es dar a Disney lo que es de Disney y a Gottfredson e Iwerks, lo que es de ellos. Con esto no se pretende poner en tela de juicio la paternidad que, en mayor

o menor grado, le corresponde a Disney sobre este héroe, pues también es verdad que aún hoy, que el mito comienza a resquebrajarse, son las palabras de los propios colaboradores las que afirman que las ideas primeras emanaron de Walt Disney o en colaboración con él, pero lo que no parece ético ni profesional, es que estampara su firma en trabajos que él no había realizado, o cuando más sólo los había hecho en parte. En el caso de haber creado los guiones, su firma debería venir acompañando la del realizador de los dibujos (como de hecho ocurrió en las primeras tiras de la serie), y de no haber creado ni guiones ni dibujos, su nombre no debería figurar para nada en el capítulo de creación. Otra cuestión totalmente diferente es el Copyright (derechos de autor). Si Disney creó al héroe, o tuvo la idea primera sobre él, aquí sí cabe que estableciese el famoso © Walt Disney. Pero lo que no se le puede consentir ni a Disney, ni a nadie, es que durante años alguien se lleve todas las mieles del triunfo, mientras los que más directamente están vinculados con la creación, se quedan en el incógnito durante decenios, por muy buenas que hayan sido las compensaciones económicas que recibieron a cambio.

Aunque el estudio realizado no ha sido exhaustivo, al centrarse sobre el personaje posiblemente más positivo de todos los creados por el imperio Disney, haciendo mención sólo de pasada, del *Pato Donald* y excluyendo todo comentario sobre el *Tío Gilito*. Hemos podido comprobar cómo el desinteresado y romántico Mickey, va cediendo su lugar al irascible e hijoputesco Donald, hasta que finalmente éste terminó por desbancarlo. Estos hechos que, a simple vista, pudieran parecer intranscendentes, no lo son tanto si tenemos en cuenta que ocurrían entre los años 1934 y 1937, periodo de tiempo en que se realizó el primer largometraje de dibujos animados de los estudios Disney: *Blanca Nieves y los siete Enanitos* (1934 - diciembre 1937). Esta transformación ideológica y de conceptos comunicativos, que se aprecia en el cambio de cetro de Mickey a Donald, va a repercutir negativamente en toda la producción Disneyana y más concretamente, en la creación de sus largometrajes, en los que se ha de poner toda la carne en el asador, para así garantizar su éxito.

No pretendemos poner en duda la calidad narrativa, de animación o artística de los productos Disney (cine y cómic), todo lo contrario: creemos que una valoración estética de ellos, dará siempre cotas difícilmente superables. Lo que se nos hace cuestionable, es el que durante generaciones se haya considerado a estos productos como *blancos*, cuando en realidad, los principales motivos de su enorme atractivo, se deben a la carga perfectamente estudiada de: sensiblería, sadismo, masoquismo, etc. Carga con la que se adentraban con facilidad, de forma gratuita, en la abonada sensibilidad del niño.

ALGO MAS QUE FILMS BIEN REALIZADOS

Recuerdo de mi infancia que uno de los films que más miedo me hizo pasar fue *Blanca Nieves y los siete Enanitos.* Recientemente he podido revisar este film y he comprobado que había sobrados motivos para que a un niño de pocos años, le produjese miedo y lo que es más preocupante, éstos no eran casuales, sino intencionales. La bruja, la despiadada y cruel madrastra, el espejo mágico, el laboratorio de la reina, la forma en que ésta se transforma en bruja, el bosque, etc., son unos pocos de los muchos detalles sadomasoquistas que se pueden encontrar en el film. Todos ellos aderezados con una puesta en escena gótico-barroca, especialmente diseñada para causar, cuando menos, inquietud malsana en el adolescente. Como ejemplo podría citarse la escena en que la reina-madrastra exige al cazador que le traiga en un cofre el corazón de *Blancanieves.* Escena que intencionadamente está realizada como si de un film de terror se tratase.

Conversando, no hace mucho tiempo, con un amigo muy aficionado también al cine —de una generación posterior a la mía— sobre el hecho antes comentado, me decía que a él le había sucedido algo muy similar con *101 Dálmatas.* Recordaba claramente que en su niñez le había impresionado mucho esta película y que veía a la famosa *Cruela* (aquella que se confeccionaba abrigos de la piel de los dálmatas) por todos los pasillos de su casa.

SENSIBILIDAD MAL ENTENDIDA

Otro de los ingredientes que pueblan el universo Disneyano, es su intención de sensiblería. El film *Pinocho* se puede poner como ejemplo. Durante su visionado, ni un solo niño —e incluso algunos adultos— pueden evitar las lágrimas. ¿Sensiblería casual? ¿Sensiblería intencionada? El mundo lacrimógeno que crea Disney, nada tiene de casual. Recordemos: *Dumbo, Bambi, Pinocho, Blanca Nieves, 101 Dálmatas, La dama y el vagabundo...,* incluso una de las últimas producciones presenta este típico ingrediente: *Robin Hood.* Película en la que no existían motivos —en anteriores versiones— para las lágrimas gratuitas y que, sin embargo, la realizada por la productora Disney, tiene algunos momentos en que al menos lo ha intentado. Fiel a la escuela que creara, Disney trata una vez más de llegar a los pequeños, a través de la sensiblería.

La mayor tristeza que produce el análisis de estos films, proviene al comprobar que todos los padecimientos han sido inútiles, que se han producido sin transmitir ningún tipo de valor positivo.

Todos aquellos que tenemos menos de 50 años, hemos visto *Bambi* en nuestra niñez, incluso varias veces. Hemos llorado a lágrima viva y padecido hasta la tortura con la muerte de la madre de *Bambi*. ¿Cómo es posible entonces que existan tantos cazadores? ¿Es que al apretar el gatillo no recuerdan ni por una fracción de segundo, todas las lágrimas derramadas en su niñez? ¿Acaso nunca relacionamos realmente a estos animales-ficción con los de la realidad? ¿Será quizás que al *humanizar* tanto a estos animales de ficción, les hemos identificado con seres humanos y no como animales?

WALT DISNEY: POETA DEL DOLAR

En especial en los años 50 y posteriormente con mayor intensidad, en los meses que sucedieron a la muerte de Walt Disney, se ha tratado de crear una aureola-leyenda, en torno a este popular hombre, aureola que pretendía situarlo entre los grandes poetas de este siglo, además de formar un mito en relación con el gran amor y desinteresado cariño que profesaba a los niños.

La enorme propaganda que el Imperio publicitario que la firma Walt Disney movía, influyó de tal forma en la mente del consumidor, que aún hoy, en que se conoce con absoluta certeza que la magia de sus films y cómics, se debieron más que a él, a un grupo de creadores que permanecieron durante años en el más profundo anonimato en su beneficio; aún hoy, en que la propia firma ya no le interesa tanto como entonces seguir manteniendo el mito, pues podría significar el hundimiento total de una fabulosa empresa comercial que nada tiene de filantrópica y que de seguir insistiendo en las bondades del desaparecido hombre, podría traer como consecuencia, el que el consumidor, muerto el poeta, el genial realizador, no quiera admitir los productos de esta firma, por considerarlos sucedáneos; aún hoy se sigue creyendo, que fuera de los films de dibujos animados y especialmente de los creados por esta firma, no existe ningún otro que sea válido para los niños.

Ante esta forma tan arbitraria, pero popular, de clasificar lo que es o no válido para los niños, es necesario oponer gran resistencia, al no ser aconsejable considerar al cine o a los cómics de Disney, como lo mejor o lo más adecuado para ellos.

No se puede ser filántropo y negociar con esa filantropía, no se puede ser educador y *educar* a los niños en forma que aporten pingües beneficios al educador. El Imperio de Disney ha explotado su *educación* de todas las formas imaginables que le han sido permitidas, desde las camisas hastajabomnes, pasando por alimentos, golosinas, etc. en muchos

casos, explotando su nombre de la manera más burda que uno se puede imaginar *vendiendo su firma,* como en el caso de los cómics bajo firma de Disney que se venden en España, los cuales son realizados por dibujantes españoles, algunos de los cuales ni los llegan a dibujar, limitándose a calcar los originales llegados de otros países.

Todo lo hasta ahora comentado viene a echar por tierra, o cuando menos a poner en duda aquellas teorías que durante años nos impusieron, sobre lo bueno y adecuado que era todo lo producido por Walt Disney y es que el cine de esta productora ni es tan *blanco* como se pretendió, ni tan adecuado para los niños como se insistió, o cuando menos ¡no mejor que otro!

Sería muy interesante una concienzuda revisión de este tipo de productos tan *adecuados para los niños.* Seguro que habría sorpresas, especialmente si ésta se realizase de forma adulta y no, como la que hasta ahora se ha venido haciendo.

UNA ANECDOTA NO PROGRAMADA

Resultà anecdótico que uno de los más populares films de esta productora, *Pinocho,* contenga (sin pretenderlo), una clara y terrible crítica de lo que con los años sería la creación que más ha logrado mantener el nombre de Disney imperecedero: *Disneylandia.* La secuencia en que esto ocurre es aquélla en que *Pinocho,* inducido por *Colilla,* embarca hacia la isla de la felicidad, del placer, del jolgorio, del eterno juego, de los fabulosos parques de atracciones. La isla en donde todo está creado para regocijo del niño. Isla que finalmente resulta ser un engaño de los mayores para convertir a los niños en BURROS.

No se pretende decir que la archifamosa ciudad montada por el imperio Disney, sea un criadero de burros, pero pese a todo lo maravillosa que resulta, pese a lo evocador de las mil fantásticas maravillas imaginativas que en ella diariamente tienen lugar, lugares como éste o sucedáneos (que por cierto se están prodigando más de lo que debieran), han de ser suministrados al niño en pequeñas dosis y muy espaciadas en tiempo, para que éste verdaderamente disfrute de ellas y no se convierta en un hábito totalmente alienante, ya que en estos centros recreativos es poco lo que los niños sacan de educativo, al estar todos montados con desmesurada avidez de lucro.

EL *AFFAIRE* STRAWINSKY-DISNEY

Como cierre de estos comentarios, contaré una extraña relación que, en su día, tuvieron el gran compositor ruso, Strawinsky y el mago de las finanzas Walt Disney. Lo que expongo a continuación, me fue descu-

bierto por Juan Boni Lorenzo, que lleva un programa de música en radio Gijón, cierto día que comentaba con él, este estudio. Igor Strawinsky, el conocido compositor ruso afincado en los Estados Unidos, recibió cierto día una proposición de los estudios Disney: querían incluir su obra *La Consagración de la Primavera* en un film que estaban preparando, y le ofrecían a cambio, cierta cantidad de dinero (cantidad que desconozco con exactitud). Strawinsky dijo que no le interesaba el proyecto, por lo que no daba su consentimiento a la utilización de la partitura. La respuesta de Disney a la negativa de Strawinsky fue rotunda: La obra sería incluida, aun en contra de la voluntad del autor, pues éste no la tenía registrada en los Estados Unidos. Ante tal amenaza el compositor aceptó la oferta que le había hecho la empresa Disney.

En las Navidades de 1939, fue invitado por Disney a presenciar el montaje final de la película *Fantasía*. La partitura había sido alterada. Igor Strawinsky tuvo que oír, callar y aguantarse.

PREMIOS

La Organización de las Primeras Jornadas Culturales del Cómic de Zaragoza decidió otorgar tres premios a profesionales y tres premios a aficionados. Todos ellos fueron repartidos entre aquellos autores que participaron con su obra en la exposición de originales de estas Jornadas.

Los premios a los aficionados reconocen una evidente calidad y pretenden consolidar los ánimos y entusiasmos de quienes empiezan a cultivar el cómic.

Los premios a los profesionales, son naturalmente fruto del reconocimiento de unos valores artísticos que este año se pudieron ver en:

CALONGE,
Antonio HERNANDEZ PALACIOS,
Manfred SOMMER.

BSR
100

CALONGE

por ONLIYU

Toni Calonge posee una rara virtud entre los dibujantes de historietas: es capaz de ser unánimemente elogiado por sus colegas. Y no sólo eso, sino que es capaz asimismo de no creérselo, lo que es mucho más difícil y empezar cada página con el mismo entusiasmo (y también la misma angustia) que si fuese el primer monigote que hace en su vida.

Vida que empezó en Barcelona hace unos veintiséis años y que ha transcurrido casi siempre por la misma zona. No es Calonge hombre de producción copiosa ni fácil, lo que hace aún más meritorio que pueda vivir de esto y que además le premien.

Prácticamente sólo ha publicado en *El Víbora*, aunque su obra pictórica es contundente y —a lo que dicen, porque la guarda celosamente— lindante con lo maravilloso.

Lento, pero seguro, Calonge se plantea ahora la continuación de su "Un día es un día", historia de la que ya ha publicado dos capítulos.

No querría terminar estas líneas sin transcribir el elogio que para Calonge escribió hace poco Martí, compañero de revista y fechorías: "¿Un radical? ¿Un intransigente?... En absoluto, Calonge tiene una rara habilidad en desmenuzar un instante concreto de la vida. Para expresar la REALIDAD sin concesiones. Un instante cualquiera proporciona suficiente información dramática para no prescindir de él. Calonge investiga en cada uno de esos instantes dramáticos. La sucesión de todos ellos configura lo que llamamos LA VIDA".

Un día es un día
CRIS!
JAJAJA LA LAR LOCO OCOCO...

ANTONIO HERNANDEZ PALACIOS

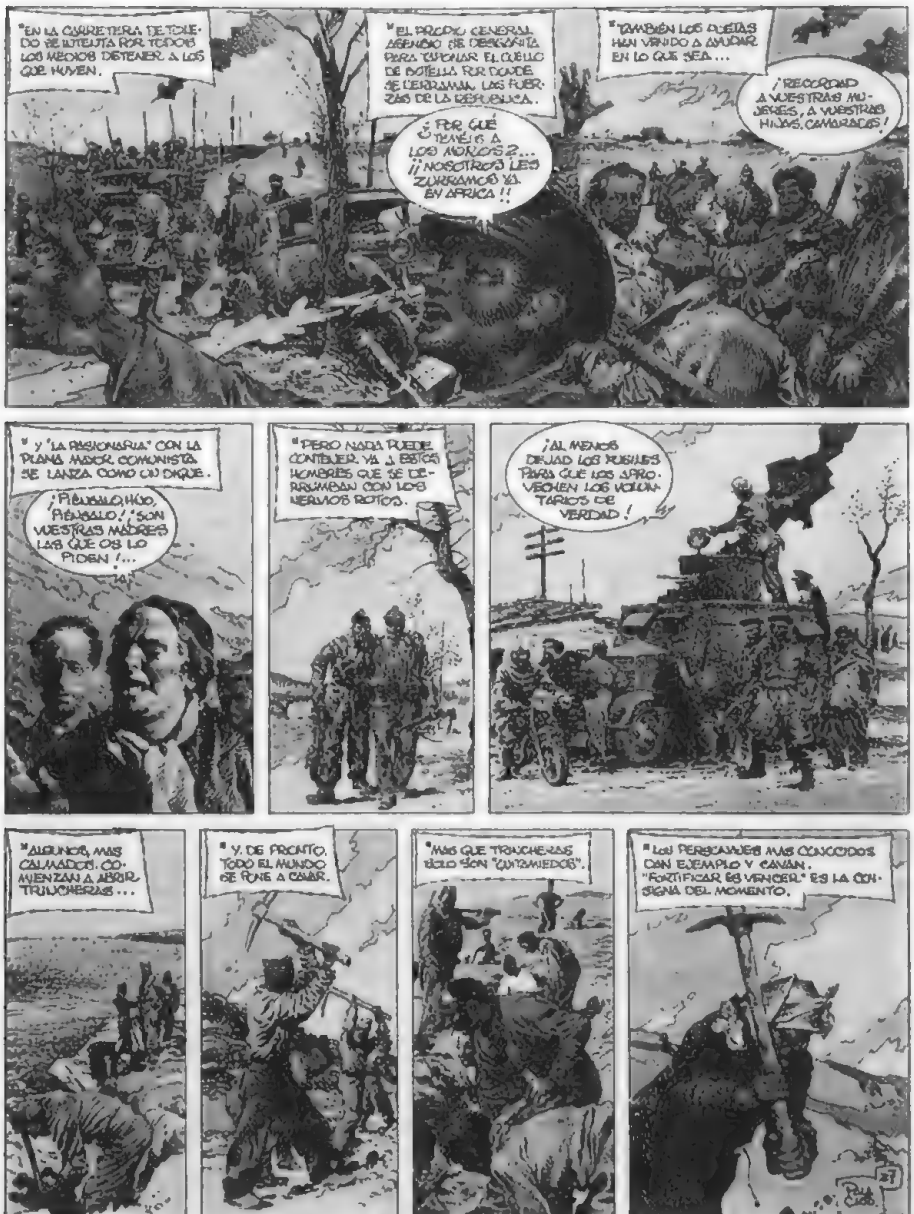
por Ernesto SANTOLAYA

Géminis. Madrid 1921. Familia humilde y escuela estatal hasta los 12 años. Antonio ya está en la calle cuando la República llega. De día *chico para todo* con un dibujante litográfico, de noche Escuela de Artes.

Todo ojos fue en una guerra que le echaron encima. Ya en 1937 hizo su primer cartel de aliento para el Madrid sitiado y no paró. Estudió historia en directo y con asombro, sin enterarse entonces de lo útil que estas imágenes iban a resultar en su futura actividad de historiador. Estuvo en el ojo del huracán, aunque sin voz ni voto, claro. Corrió, sufrió, lloró y soñó como tantos españoles más. Hizo lo que creyó debía hacer, sin resignarse nunca y trabajando siempre. En el desierto de nuestra postguerra rodó por Europa metido en cualquier uniforme; colgado en los alerones de la Gran Vía hizo cartelones vendedores de sueños cinematográficos; hizo ilustraciones para libros; murales religiosos; retratos de toda laya y en la España del desarrollismo ya era una firma en el mundo de la publicidad en la que vivaqueó durante cuatro lustros hasta que se saturó; después, París, Nueva York y Sudamérica casi entera, sobre todo Santo Domingo, murales, escultura, pintura... Recaló en La Habana en los primeros sesenta, trabajó en *REVOLUCION* con la gente de Fidel. Regresó. Ya en la madurez, al final de la década de los sesenta, cuando cuenta con casi cincuenta años, su pasión cambia de signo y descubre el maravilloso mundo de la narración en imágenes, de la historieta o cómic, tan cercano al amado cine suyo de siempre, y aporta al medio su inatacable profesionalidad y dominio formal, luchando contra infantilismos y banalidades tan proclives al cómic, insertando poco a poco el rigor histórico en cuanto cuenta, lo que a su vez le ha obligado a profundizar en la investigación... Tiene su estudio junto a la Biblioteca Nacional y el Carnet de consulta de la misma de número más bajo que nunca yo había visto...

Su pasión le salva. Sigue teniendo dieciocho años. Madruga para crear. Trasnocha para aprender. Sólo así se explica que en tres lustros mal contados que lleva en el cómic, en solitario, sin ayudas ni discípulos, en la tensa soledad del corredor de fondo, haya creado veintidós o veintitrés libros, todo un récord que otros grandes como Foster, Hergé, etc. sólo han podido llevar a cabo con grandes equipos en diez veces más de tiempo...

Cuadro de A. Hernández Palacios
para las RR.MM. Escolapias de Zaragoza


"EN LA CARRETERA DE TOLEDO SE LUCHA POR TODOS LOS MEDIOS DETENER A LOS QUE HUYEN.
"EL PROPIO GENERAL ASENSIO SE DESPLAZA PARA CUBRIR EL CUELLO DE BOTELLA POR DONDE SE DESBANDAN LAS FUERZAS DE LA REPÚBLICA.
¿POR QUÉ TRAÉIS A LOS MOROS?... ¡¡NOSOTROS LES ZURRAMOS YA EN ÁFRICA!!
"TAMBIÉN LOS POETAS HAN VENIDO A AYUDAR EN LO QUE SEA...
¡RECORDAD A VUESTRAS MUJERES, A VUESTRAS HIJAS, CAMARADAS!
" Y "LA PASIONARIA" CON LA PLANA MAYOR COMUNISTA SE LANZA COMO UN DIQUE.
¡PÉINSALO, HIJO, PÉINSALO! ¡SON VUESTRAS MADRES LAS QUE OS LO PIDEN!...
"PERO NADA PUEDE CONTENER YA A ESTOS HOMBRES QUE SE DERRUMBAN CON LOS NERVIOS ROTOS.
¡AL MENOS DEJAD LOS FUSILES PARA QUE LOS APROVECHEN LOS VOLUNTARIOS DE VERDAD!
"ALGUNOS, MÁS CALMADOS, COMIENZAN A ABRIR TRINCHERAS...
" Y, DE PRONTO, TODO EL MUNDO SE PONE A CAVAR.
"MÁS QUE TRINCHERAS ESTO SON "CUATROMIEDOS".
"LOS PERSONAJES MÁS CONOCIDOS CON EJEMPLO Y CAVAN. "FORTIFICAR ES VENCER" ES LA CONSIGNA DEL MOMENTO.
37

Casó con Carmen Ochoa, zaragozana de ascendiente navarro. Tiene una niña de corta edad, que motoriza y alicienta aún más la pasión creadora de este gran maestro, de la que aún esperamos lo mejor, y es mucho decir de quien ya tiene todos los grandes premios que en el mundo se conceden: *PHENIX, GRAN GUINIGUI, YELLOW KID,* y que ha dado vida a éxitos mundiales como *MAC COY, RONCESVALLES, MANOS KELLY, GARYN* o *LA PAGA DEL SOLDADO.* Sigue trabajando día a día en sus dos sagas, pilares de su mejor consideración crítica en el mundo, que son *EL CID* y *ELOY* donde se recrea ese inmenso retablo de nuestras posibilidades históricas, bien sean en el medioevo o en la última guerra fraticida, que él utiliza para remover el puchero de sí mismo, aportando su grano a la construcción de nuestra memoria histórica, enseñando para entender y hacer sin partidismo, con rudeza pero sin revanchismo, con la humildad de quien ha vivido y sabe lo difícil que es acertar con la terquedad, en suma, de quien todavía cree que es posible transmitir a nuestros hijos un mundo más limpio y prometedor.

MANFRED SOMMER

por Joan NAVARRO

Manfred Sommer, de padre alemán y madre andaluza, nacido en San Sebastián el 27 de mayo de 1933, comenzó a dibujar a los 14 años y como tantos otros autores españoles de la época, formó parte de la legión de admiradores de Milton Caniff y Frank Robbins, es decir de las nuevas corrientes del cómic de los años 40. Trabajó un poco en todas partes y en 1954 emigró a Francia y Bélgica, de donde es expulsado a los tres años como emigrante ilegal y regresa a España. Pero ya ha tomado contacto con la Agencia ALI para la que empieza a realizar trabajos de encargo. En los siguientes años alterna la publicación de historietas para Inglaterra con la realización de ilustraciones para Suecia y Holanda, a la vez que esporádicamente publica en revistas de historietas españolas.

La crisis interior del cómic español en los años 60, le consagra definitivamente al campo de la ilustración, en el que se especializa en los temas western y románticos, a través de múltiples agencias artísticas barcelonesas.

Durante veinticinco años Sommer publica en países tan diversos como México, Australia, Yugoslavia, Turquía, Estados Unidos, Grecia, Alemania, Suecia, Dinamarca, Holanda, Italia, Canadá, Francia y hasta en España... y consigue un sólido prestigio internacional como ilustrador que le permite en 1980 hacer de nuevo sus pinitos en el cómic.

Publica "El Lobo Solitario" en *Hunter* y varias historias cortas en *Cómix Internacional* para, a finales del mismo año, crear su personaje más definitivo: "Frank Cappa", para la revista *Cimoc*, apartándose definitivamente de la ilustración.

En poco más de dos años ha publicado dos álbumes de "Frank Cappa" que le han valido además del premio de las I Jornadas Culturales de Zaragoza, el premio C.A.H. de 1982 al mejor autor. Su personaje se publicó en diversos países europeos y en la actualidad sigue con el mismo, en su tercera aventura.

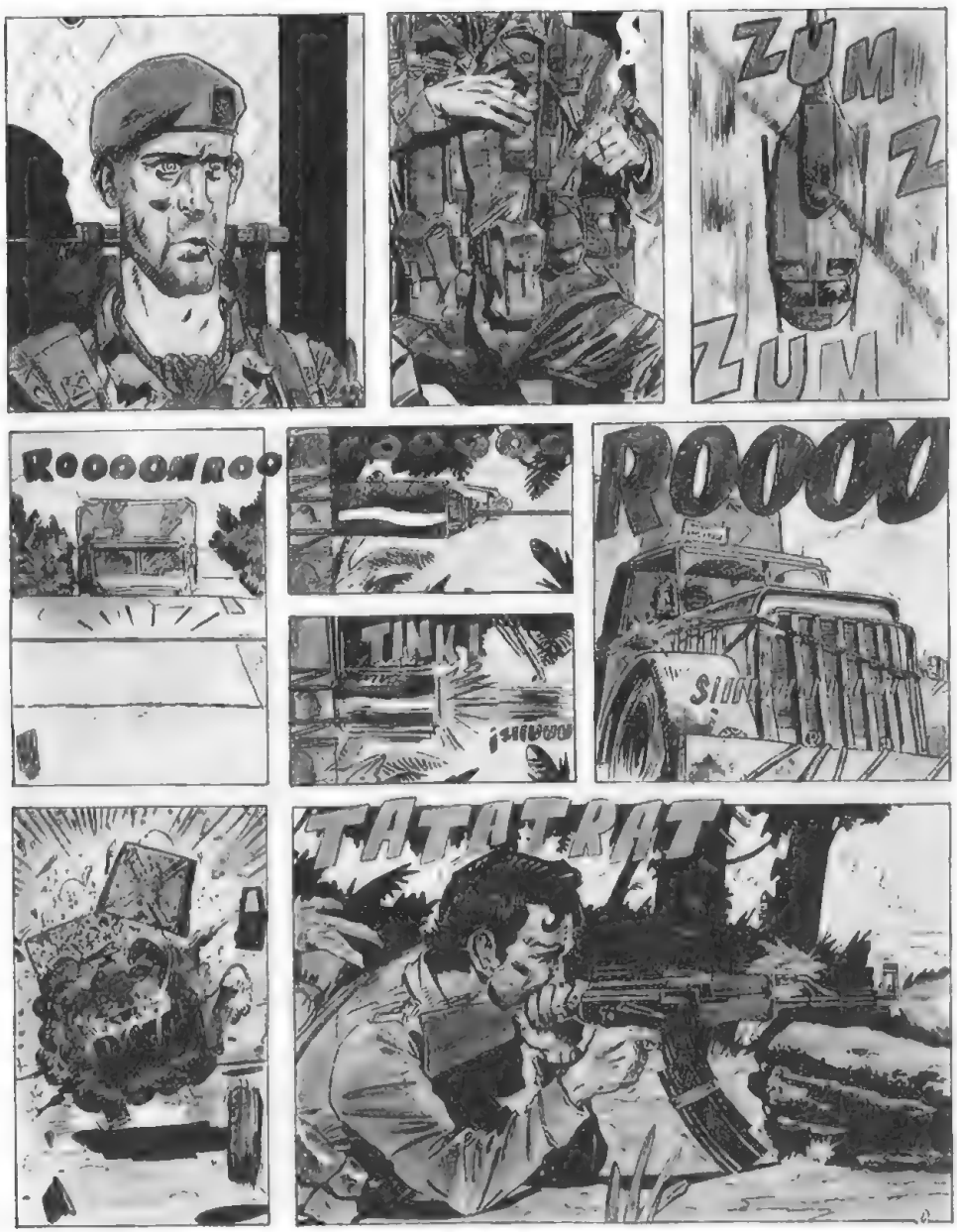
Una singular carrera la de Manfred Sommer, del que no hay que olvidar que si su calidad gráfica está fuera de toda duda, su rápido éxito en su etapa actual no es en modo alguno ajeno a la categoría de sus guiones, lo que le ha convertido en uno de los autores-autores más importantes del cómic español actual.

MANFRED SOMMER
8

Carlos Errazu (Zaragoza),
Premio Autores Amateurs

PARA EVITAR OTRO GOLPE SERA MEJOR QUE ANDE PEGADO A LA PARED!
¡YO NO SE POR QUE HAN DE HACER ESTAS ACERAS TAN ESTRECHAS!
VISIÓN DE POR DONDE CREE ANDAR MIGUELITO.
FRUSH!
FRUSH!
PERO POR DESGRACIA...
¿EH? ¿QUE PASA?
¡VAYA, CON TANTO IR PEGADO A LA PARED, AL DOBLAR LA ESQUINA ME LA HE PEGADO!
PAF!
UF, QUE MAL HUELE!
¡DEBO ESTAR EN LA CALLE DEL MATADERO!
¡ENTONCES CASI ESTOY EN CASA! CRUZARE Y..
¡EEGGH! ¿QUE ES ESTO?
SPRUD!
¡MENUDA PRINGOSIDAD! ¡HE DEBIDO CAERME A UN CHARCO!
INTENTARE SALIR...
¡QUE CHARCO MAS GRANDE, DEMONIO!
AJA, AQUI ESTÁ LA ACERA...
SUBIRE...

ESTOY TOTALMENTE DESORIENTADO ¡NO SE HACIA DONDE...
¿QUE PASA AHORA? ¡OTRO TROPEZON!
IIIIIRR!!
BLOW!
¿DONDE ESTOY AHORA..?
¡OH, YA! ¡CREO QUE ME HE COLADO EN UNA CABINA TELEFONICA!
DESCANSARE UN POCO AQUI DE TANTO AJETREO!
MAS TARDE...
¡ME HE QUEDADO DORMIDO! ¡ESPERO QUE NO ME HAYA VISTO NINGUN POLI!
WAOOOH!
EN FIN, SEGUIRE MI CAMINO...
MEJOR SI PREGUNTO A ALGUIEN!
PERDONE ¿PARA IR A LA CALLE FUENTECABRILLAS, POR FAVOR?
SORRY, I DON'T UNDERSTAND.
NO MAGUR
TAP TAP
¿QUE HA DICHO ESE TIPO...?
MIGUELILLO COMIENZA A OIR GENTE A SU ALREDEDOR...
YES BERYGUEL
NAO AIM NOT SWINDLE!
EH, OH! LETS GO!
YANQUES RULES OK!
¿DO.. DONDE ESTOY? ¿QUE VENGA MI MAMA!
¡CIELOS, CREO QUE HE ESTADO MUCHO HABLANDO CON ALEJANDRA!
¿Y MIGUELITO? ¿DONDE ESTA?
¡MAMAA!
¡HIJO!
PERO SUS GRITOS YA NO ERAN OIDOS
EL GRAN MAGNATE MICHAEL GUTIERREZ, COMENZO SU CARRERA EN NEW YORK, VENDIENDO CUPONES. AL RECOBRAR LA VISTA, INGRESO EN UNA EMPRESA DONDE ASCENDIO HASTA LLEGAR A SER UN RICO PETROLERO. PERO NADIE SUPO NUNCA DE DONDE VINO——
FIN
3
C. Errazu



José Luis García Morán (Salamanca).
Premio Autores Amateurs

José Luis Marco (Zaragoza).
Premio Autores Amateurs

Los textos y la documentación gráfica de los que el presente volumen se nutre surgieron o han girado en torno a las *1as Jornadas Culturales del Cómic* que tuvieron lugar en Zaragoza del 13 al 17 de octubre de 1982. De lo que en ellas se dijo estas páginas pretenden ser un fiel reflejo pero la panorámica ofrecida no quedaría completa sin hacer alusión a la caja de resonancia de la que se sirvieron las opiniones aquí recogidas. Conviene en este sentido proporcionar una visión del marco en el que todas estas aportaciones tuvieron lugar y dar una idea de su incidencia. Por supuesto, llegarán más adelante las perspectivas de distinto tipo con sus telas de araña bajo el brazo dispuestas a tejer veredictos. Por lo tanto, lo que en estas líneas se ofrece no tiene ninguna pretensión de constituirse en legajo definitivo, sino que debe ser considerado como simple información, tanto para aquellos que no estuvieron en estas Jornadas como para los que en ellas participaron, quienes podrán de esta manera comprobar aciertos, explicarse fallos o, quizá, condenarlos definitivamente. En cualquier caso, los datos y las interpretaciones que aquí se van a facilitar pretenden justificarse no sólo por el perdonable afán de difusión y propaganda de los actos organizados, sino sobre todo por la necesidad de un análisis crítico. En cierta manera la propaganda está determinada por la labor ya hecha y en ese sentido atrapada en el pasado, mientras que la crítica, cuando es constructiva, mira hacia el futuro; y como de futuro es de lo que más necesitadas están estas Jornadas, preferimos adoptar esta última actitud.

Las distintas manifestaciones de estas Jornadas se desarrollaron en tres lugares. La Escuela de Artes Aplicadas constituyó el núcleo fundamental. En ella se concentraron la exposición de originales de autores noveles y profesionales, la exposición de Antonio Martín *Los tebeos de la guerra civil,* las conferencias, la recepción, los puestos de venta de las editoriales y el aliciente de la proyección de diapositivas y de los vídeos *Makoki* y *El Mercenario. El nacimiento del cómic español,* otra exposición de Antonio Martín, se asentó en la sala municipal Pablo Gargallo, siendo el tercer lugar de estas actividades el cine Arlequín, en donde, en colaboración con la Filmoteca de Zaragoza, se proyectó el cine de animación. A todo ello hay que añadir las actividades de incidencia más claramente ciudadana, tales como animación infantil, a cargo del grupo *La Oca,* el sábado por la mañana, o la verbena de disfraces el sábado por la noche.

Básicamente todo estos datos coinciden con los que figuran en el programa de las Jornadas que aquí se adjunta. Sin embargo hay que añadir precisiones y cifras que permitan centrar el alcance de estos actos. En primer lugar conviene adelantar que el capítulo de conferencias se vio enriquecido con aportaciones de última hora y a los títulos y oradores que aparecen en el programa hay que añadir los siguientes: *Los cómics y la enseñanza*, a cargo de Manuel Nuñoz, que tuvo lugar el viernes día 15 a las 17 horas, *La escuela de la línea clara o Hergé no ha muerto*, por Joan Navarro, el sábado a las 12 horas, y el *Cómic marginal*, por Onliyú, el mismo sábado a las 13,30 horas.

Hechas estas aclaraciones, y como para valorar parece necesario ceñirse a lo concreto e inaugurar bailes de cifras, entremos en la pista. La exposición de originales estuvo compuesta por tres secciones. Una de ellas destinada a autores profesionales, otra a autores noveles y una tercera formada por el rincón que el grupo Bustrófedon se reservó para sus componentes. En total 117 autores y algo más de 500 planchas.

A estas cifras ofrecidas por la organización, el público respondió con las siguientes: la Escuela de Artes Aplicadas recogió durante las fechas del 13, 14 y 15 la asistencia de unas 3.000 personas diarias, descendió algo el sábado día 16 y fue mucho más escasa el domingo 17, fecha en la que se decidió abrir la Escuela solamente por la mañana. Se estima por lo tanto que desfilaron por este centro en torno a las 12.000 personas. La sala municipal Pablo Gargallo, abierta del 11 al 24 de octubre, recibió del 11 al 16 un promedio de 500 personas diarias, descendiendo esta cifra durante la semana siguiente a unas 100 personas diarias, con lo cual puede asegurarse que esta exposición de Antonio Martín superó con mucho los 3.000 visitantes. En lo que se refiere a la Filmoteca, exceptuando la sesión infantil del miércoles 13 por la mañana, en la que se registró una menor participación, el resto de las sesiones se mantuvo entre 250 y 300 personas diarias. Por último, la asistencia a las conferencias osciló entre 80 y 100 personas en aquellas que venían anunciadas en el programa, descendiendo a únicamente unas 20 en las que se organizaron en el último momento. Conviene resaltar dentro de este mismo terreno el interés suscitado por la mesa redonda, en la que se superó con mucho la asistencia a las conferencias anteriores. Por supuesto no queremos entrar en la participación en los actos más claramente populares (animación infantil y verbena), en cuyas elevadas cifras de público el espíritu festivo de la ciudad tiene una mayor responsabilidad que el interés por el cómic.

Naturalmente los datos que se acaban de ofrecer deben ser filtrados e interpretados teniendo en cuenta el procedimiento por el que han sido obtenidos. Habiendo sido libre el acceso a todas estas manifestaciones y

no existiendo por lo tanto control de taquilla, a excepción de las sesiones de la Filmoteca, los cálculos son meramente estimativos. Por esta razón conviene ponderar las cifras suministradas considerando el posible margen de error, la repetida asistencia del sector de público más directamente interesado y otros criterios correctores si se cree necesario. En cualquier caso los números que se ofrecen no tienen la pretensión de deslumbrar ni de constituirse como récord. Lo que a partir de ellos se quiere resaltar es la favorable acogida recibida por una serie de actividades organizadas en función de unos resortes hasta ahora poco utilizados.

En todos los actos estuvo ausente ese apoyo en el estrellato del que el cómic ya empieza a estar dotado y que empuja a la admiración fetichista y respetuosa. Se procuraron evitar las promociones editoriales y los trampolines de lanzamiento. Simplemente se ofrecieron al público unas amarras culturales y se presentó el cómic con el mínimo de adornos y fanfarrias. No se buscó evitar la densidad y el rigor en las conferencias ni en las exposiciones históricas. No interesó dar ese baño de frivolidad mundana, siempre receloso ante los planteamientos serios sobre el tema. Y, sorprendentemente —los organizadores compartimos esta sorpresa—, el público se enganchó a estas amarras.

Todo ello, desde nuestro punto de vista, viene a demostrar que por lo menos un sector importante de los aficionados al cómic tiene interés en acercarse a este medio no sólo para contemplar una galería de *personalidades* o un montaje mercantilista, sino para conocerlo con profundidad. La asistencia a las conferencias, la cantidad y la calidad de las intervenciones en los debates posteriores a las mismas —conviene resaltar en este sentido la expectación despertada por la mesa redonda *El cómic: industria y creación,* que llegó incluso a convencer a R.N.E. para su grabación íntegra— son datos altamente significativos. Se pudo comprobar la existencia de un público dispuesto a asimilar, y que incluso exige, un acercamiento al cómic que vaya más allá de las alabanzas, reivindicaciones y otros discursos superficiales. Parece estar ya suficientemente constituido el valor social y artístico de este medio, y en este sentido se impone una entrada decidida en los razonamientos, justificaciones y análisis de los mecanismos de este medio expresivo.

El impacto de las exposiciones de Antonio Martín apoya también esta opinión. Estas exposiciones supieron atraer a unos visitantes dispuestos a leer atentamente los documentos presentados e interesa resaltar aquí que un sector de los mismos estuvo constituido por público de cierta edad, que no suele participar habitualmente en este tipo de manifestaciones y que conectó con el material expuesto, demostrando gran interés.

Sin embargo, si todo lo anteriormente dicho viene a confirmar –en algunos casos superar– las expectativas y los objetivos de estas Jornadas, existen también distancias y diferencias que separan los proyectos iniciales de los resultados finales y que conviene igualmente comentar. Durante la organización y conforme se fue pasando de los entusiasmos a los trabajos concretos, junto con el sudor se escurrieron algunas actividades previstas. Existía una idea de ensanchar la repercusión de estas Jornadas por las Escuelas y los Institutos. En colaboración con el I.C.E. y la Escuela de Verano de Aragón se pretendía preparar en distintos centros de enseñanza primaria y media unos cursillos de iniciación al cómic que terminarían con una exposición de las historietas que el alumnado hubiera llegado a realizar. Esta es por supuesto una actividad que requiere una preparación tan seria y reposada que resultó inabordable dados nuestros márgenes de tiempo. Pero es por supuesto una idea que queda pendiente con particular urgencia y remordimiento y, por esta razón, se convierte en objetivo prioritario para el futuro.

Existieron otros fallos de organización que influyeron notablemente en las ausencias. Ausencias en la galería de expositores y ausencias en los profesionales invitados a estas Jornadas. Una menor precipitación habría permitido sin duda exhibir un panorama más completo de originales y contar con más nutrida participación de autores. Es posible incluso que en este aspecto interviniera, además de las prisas, el método y las fórmulas utilizadas en las invitaciones. Sin embargo, en descargo de la organización, es necesario precisar que los nombres de participantes que figuraban en el programa habían sido contactados con tiempo suficiente y se contaba con un compromiso más o menos firme por su parte. La ausencia en estos casos –en algunos nos consta, en los demás queremos pensarlo así– estuvo motivada por esos duendes del último momento que siempre interfieren en las actividades de este tipo.

También nos falló, y esto nos duele muy especialmente, la posibilidad de constituir una red de comunicación y bases de debate entre grupos creativos de cómic. Delimitar y discutir sobre los problemas específicos de este sector, necesario y funcionando en condiciones precarias, es una tarea ineludible. Así pues como tan necesaria y apremiante se presenta esta toma de contacto, no nos cabe duda que la constitución de una plataforma de intercambio a este nivel sabrá imponer su urgencia en la próxima edición de las Jornadas.

En relación con este último tema está el de los fanzines. Un puesto de venta en donde se hubiera podido encontrar este tipo de material habría sido igualmente necesario. Y, como en los casos anteriores, aquí también al dolor por los pecados debemos añadir nuestro más firme propósito de la enmienda.

Queda claro, por supuesto, que si éstas son las lagunas que a los organizadores de las Jornadas nos resultan más patentes, existen otras que se podrían añadir a las citadas. Somos conscientes de ello y también de nuestras limitaciones. Pero los contactos y las sugerencias a los que desde aquí nos abrimos pueden contribuir a perfilar, corregir y completar. La comunicación, las relaciones, los intercambios son, a nuestro modo de ver, esenciales en este campo de actividades. Para ello han servido también de manera muy fundamental estas Jornadas y pretendemos que sigan cumpliendo esta función. Del intercambio de información suelen surgir los proyectos y en la concreción de algunos forjados en estas Jornadas confiamos muy especialmente.

Se ha adquirido una dosis de experiencia y la base de un fondo de documentación constituido básicamente por las dos exposiciones de Antonio Martín y por la red de contactos y de disponibilidades que se ha creado. Todo ello está a disposición de estos intercambios y lo ofrecemos desde aquí al interés de aquellas personas, organismos e instituciones que pudieran estar motivados por actividades de este tipo.

I JORNADAS CULTURALES DEL COMIC

Organiza:

Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza
- Delegación de Extensión Cultural
- Delegación de Cultura Popular y Festejos

Bustrófedon:
- Antonio ALTARRIBA
- Samuel AZNAR
- Carlos CASTILLO
- Ricardo JOVEN
- Víctor LAHUERTA
- Manuel MASTRAL
- Luis ROYO
- STRADER

Colabora:

Escuela de Artes Aplicadas de Zaragoza.

Invitados:

José María BERENGUER
BOSCH
Javier CUERVO
Das PASTORAS
Rafael ESTRADA
Toni GARCES
Alfonso LOPEZ
Antonio MARTIN
Rafael MARTINEZ
Manuel MUÑOZ
Joan NAVARRO
ONLIYU
Ludolfo PARAMIO
Miguel Angel PRADO

Antonio REMESAR
Faustino RODRIGUEZ ARBESU
Vicente SEGRELLES
Manfred SOMMER

Agradecimientos muy especiales a:

Pilar ALBAJAR
Francisco J. BOISSET
Alberto IBAÑEZ
Stella IBAÑEZ
Gregorio MARTIN
Isidro MUÑOZ
Carlos ORTIN
Luis SANCHEZ BENITO

INDICE

Dioptrías para impertinentes por Antonio Altarriba 7

Características del relato en el cómic por Antonio Altarriba 9

Lo inverosímil en la historieta del año 68 francés por Mercedes Fernández Menéndez 39

Los cómics: La tentación del coleccionismo por Antonio Lara ... 51

La escuela de la línea clara (Hergé no ha muerto) por Joan Navarro 57

El cómic marginal por Onliyú 65

Cómic y cine de animación por Manuel Palacio y Emilio de la Rosa 71

La única vanguardia buena es la vanguardia muerta por Ludolfo Paramio 79

Cómic y ciencias sociales por A. Remesar 85

Mickey, el más popular y venerado ratón que la fantasía ha creado por Faustino Rodríguez Arbesu 107

Premios:

Calonge, por Onliyú 127

Antonio Hernández Palacios por Ernesto Santolaya 129

Manfred Sommer por Joan Navarro 133

Balance de las I Jornadas 141

EXCMO. AYUNTAMIENTO DE ZARAGOZA
SERVICIO DE PUBLICACIONES